


# NEXT LEVEL

VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

Nro 19 • AGOSTO 2000
ISSN 1514-0466

## FINAL FANTASY IX

Termina la saga más exitosa para PlayStation

## Dreamcast en Internet

Un informe super completo sobre cómo conectarse a Internet con la consola de SEGA

## Los mejores juegos que se vienen

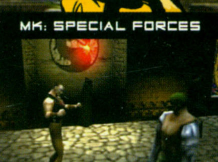
Fear Effect: Retro Helix
Ferrari 360 Challenge
Jet Set Radio

## Análisis a fondo de:

Marvel vs. Capcom 2
Winning Eleven 2000
SF III: Double Impact
Colin McRae Rally 2

¡Y todos tus juegos favoritos!









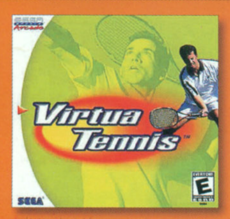

ADEMAS LA PRIMERA PARTE DE LA SOLUCION DE RESIDENT EVIL: CODE VERONICA

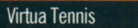
# Gamestorecen

**Un sitio ideado para los verdaderos fanáticos d**

**DREAMCAST • PLAYSTATION • PLAYSTATION 2 • NINTE**

## Sega Dreamcast

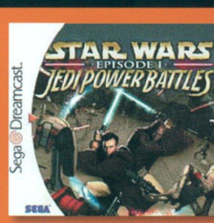






Marvel Vs. Capcom 2




SW: Jedi Power Battles

- Hidden & Dangerous
- Toy Story 2
- Kiss: Psycho Circus
- Seaman (Con Micrófono)
- Fur Fighters
- Ecco: The Dolphin
- Disney M. Racing Tour

## PlayStation




FIFA Soccer World Championship





Hrésvelgr




X-Men: Mutant Academy

- Mortal Kombat: Special Forces
- Threads of Fate
- Danger Girl
- Chrono Cross
- Digimon World
- Legend of Dragoon

## NINTENDO







**NINTENDO 64** Excitebike 64 • Fighter's Destiny 2 • Pokémon Stadium • Rally Challenge 2000

**GAME BOY**

- Tomb Raider
- Los Autos Locos
- Wario Land 3
- X-Men: Mutant Academy
- Men in Black 2




visitanos en
**www.gamestorecentral.com**

consultas@ga

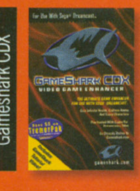



el mundo del entretenimiento

IDO 64 • GAME BOY COLOR



¡Los mejores estrenos en DVD están en **Game Store Central**!




***Tenemos todos los accesorios que estás buscando para tu consola!***

**Nos especializamos en los envios al interior del país**




A PARTIR DE AHORA Y EN EL DIA DEL NIÑO, REALIZA LAS COMPRAS DE TUS EQUIPOS, ACCESORIOS Y JUEGOS FAVORITOS DESDE LA COMODIDAD DE TU CASA!

**contactanos en:**
**mestorecentral.com**
**o al Tel. 4961-9602**

# Index

índice





## Staff


NEXT LEVEL
VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

Agosto 2000

DIRECTOR Y EDITOR
Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Durgan A. Nallar

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Martín Varsano
Santiago Videla
Gastón Enrichetti

CORRECCION
Mauricio Urbides

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto

REPRESENTANTE COMERCIAL
Andrés Loguercio

COLABORAN EN ESTE NUMERO
Máximo Frias - Maximiliano Ferzzola
Rodolfo A. Laborde - Diego Vitorero -
Malvina Zacarías

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION
CAPITAL Y GBA
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. Tel.: 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
DISA, Pte. Luis Sáenz Peña 1832/36
Cap. Fed. Tel.: 4305-3160

NEXT LEVEL es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín Varsano, Gastón Enrichetti y Santiago Videla.
Editada por Editorial Power Play. Paraguay 2452, 4° B, Capital Federal. C.P. 1121.
Tel.: 4961-8424 - Buenos Aires - Argentina.
E-mail: nextlevel@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual N°985030. ISSN 1514-0466.



Impresa en Argentina
Julio de 2000




EL FIN DE LA SAGA MAS EXITOSA PARA PLAYSTATION



## EDITORIAL

En un movimiento inesperado, la piratería se lanzó sobre la Dreamcast. La noticia de que dos alemanes habían escrito un programa con el cual poder utilizar copias truchas de los juegos para la consola de Sega corrió por la red en sólo días. El programa en cuestión viene en un CD y es capaz de arrancar el sistema operativo de la consola con el fin de que reconozca un juego grabado o duplicado. Y aunque rápidamente los delincuentes fueron arrestados, en la Argentina empezaron a aparecer copias a diestra y siniestra.
Por desgracia, la desinformación ha hecho que muchos de nuestros propios lectores se lanzaran desesperados a conseguir una copia del disco de arranque, a cualquier costo, y algún juego por menos de $20, pensando que un milagro tecnológico había posibilitado la existencia de estas espantosas versiones de sus juegos preferidos.
La realidad es otra. En un CD de apenas 650 MB no es posible meter toda la información que puede almacenar un GD-ROM de Dreamcast, ni aun consiguiendo copias con los datos repartidos en más de un disco. El resultado es una copia espantosamente mutilada, con escenas de animación que se cortan a la mitad, gráficos corruptos y sonido de baja calidad, a veces directamente inexistente. Peor aún, con personajes ocultos imposibles de acceder porque ya no están entre los datos originales, incluso áreas completas volatilizadas por el "milagro" obrado por estos ladrones que quieren lucrar con el trabajo de otros.
Tal vez la piratería haya funcionado con los juegos de PlayStation, que sí caben en un simple disco compacto de los que utilizan las PC... pero con la Dreamcast la cosa es diferente. El problema adquiere mayores proporciones todavía, porque no sólo la existencia de piratería provocará sin remedio que los juegos originales vuelvan a aumentar de precio, al venderse menos, sino porque hay algo que muchos no saben: los lectores de GD-ROM de las consolas no pueden soportar mucho tiempo leyendo a la fuerza datos desde la superficie de un CD común sin descalibrarse o directamente arruinar los delicados componentes de la máquina. ¡Si escucharan con atención el sonido de los juegos truchos patinando en el interior de las Dreamcast, saldrían corriendo de la impresión!
La tentación de comprarse juegos pirateados "para probar" puede ser grande, pero el perjuicio es inmenso, tanto para las compañías que invirtieron el trabajo, creatividad y dinero de decenas de personas como para el público estafado, que se encuentra con un juego hecho pedazos. Los únicos beneficiados son los delincuentes, a quienes no les importa o no les da el cerebro para entender que por su culpa el mercado se aproxima a un colapso. ¿Acaso no es mejor que traten de concentrar sus fuerzas en vender juegos legalmente, en competir y hacer que esta maravillosa industria crezca en lugar de retroceder a la época de las cavernas?
Nuestro deber es informar pero también advertir del peligro. Por tanto, estamos preparando una investigación especial sobre la piratería de los juegos para Dreamcast, en el que no sólo compararemos originales y copias, sino que hablaremos sobre lo que se está perdiendo y lo que se va a perder de aquí en más, a menos que entre todos decidamos salvar a la consola de Sega.
El mes que viene tendrán el informe en sus manos.

## ZELDA PARA NINTENDO DOLPHIN CONFIRMADO

***Shigeru Miyamoto comenta acerca del proyecto en el que está trabajando. En el reportaje que la revista de juegos Famitsu le hizo al creador de Mario y Donkey Kong, se revelaron varios detalles interesantes.***

Uno de ellos es que en dos años (posiblemente fines del 2001) estaría listo un nuevo título de Zelda para la próxima consola de la compañía japonesa Nintendo. De acuerdo con lo que se comentó en la que el traspaso de Zelda del 2D al 3D fue mucho más difícil de lo que implicaría pasar de una consola actual a otra de última generación. Podría haber más detalles en la convención que se conocerá con el nombre de "Space World" que tendrá lugar el próximo 25 de Agosto. Ayer Miyamoto ya había hecho algunos comentarios acerca de juegos online para Dolphin así que posiblemente Zelda cuente con esta opción.



## FINAL FANTASY IX ARRASA CON LAS VENTAS EN JAPÓN

***Con lo vendido en Japón solamente, ya se cubrieron los costos de producción.***

Se sabe por reportes provenientes de Japón que el título de Squaresoft, cuya producción costó alrededor de 4 billones de yens (algo así como 37 millones de dólares), vendió en estos días nada menos que 3 millones de unidades en su país de origen, generando así ventas por la módica suma de 20.2 billones de yens (205 millones de dólares estadounidenses) y si tenemos en cuenta que en el resto del mundo la gente cada vez está más desesperada por tener las versiones traducidas (inclusive nosotros), es lógico pensar que a los muchachos de Square no les va a costar demasiado repetir esta modesta recaudación.

## UNREAL NO SALDRÁ PARA PLAYSTATION

***Infogrames canceló el proyecto de desarrollar el clásico de PC para la consola de Sony.***

Infogrames anunció oficialmente que el desarrollo de Unreal Tournament para PlayStation fue cancelado. El clásico sí aparecerá para la PS2, la consola de última generación de Sony y esto se debe a que la tecnología de este juego Unreal va mucho más acorde con las posibilidades de la nueva consola.
En la expo E3 se pudieron ver imágenes de la versión de la PS2 y absolutamente nada en la consola original de Sony, lo que desencadenó un rumor que ahora se confirma.

# LAS VENTAS DE JUEGOS DE POKÉMON SUBIERON UN 220 POR CIENTO EN EL 2000

**Nintendo se está preparando para otra temporada de vacaciones con récord de ventas, ya que según sus cuentas, los títulos y el merchandising relacionados con Pokémon subió un 220 por ciento en lo que va del año 2000.**

Para tirar más leña al fuego, Nintendo piensa lanzar cuatro juegos más de los simpáticos monstruitos, otra película y cientos de productos con la imagen de los luchadores encapsulados. Hasta el día de hoy se han vendido alrededor de 65 millones de juegos de estos personajes en todo el mundo.
"La popularidad de Pokémon continúa asombrando a la industria", dijo Gail Tilden, vicepresidente de la sección adquisición de productos y desarrollo de Nintendo. Todo apunta a que las franquicias de Pokémon serán las más buscadas durante este año también.

# A LA ESPERA DE DARKSTONE

**Lo que pudimos ver de DarkStone podría compararse, sin ir más lejos, con el ya mítico Diablo. Un mata monstruos Multi Dungeons en donde la única meta es hacerse más poderoso a través de la experiencia y de la recolección de ítems para enfrentar los siguientes niveles.**

Pero Take 2 Interactive ha ido (según nuestro parecer), un poco más lejos que Diablo. Para empezar, los niveles están hechos completamente en 3D y las cámaras parecen funcionar a la perfección.
El sistema de mapeado parece más que interesante, ya que parece que tal y como sucede en la versión original, muchos de los niveles serán generados al azar, dándonos como resultado mapas diferentes cada vez que lo juguemos.
Como no podía ser de otra manera DarkStone nos permitirá jugar de a dos al mismo tiempo en modo cooperativo.
Los personajes podrán ser de tres clases: Mago, Guerrero y de una mezcla de ambos: Asesino/Rogue. Dos sexos a elección para un total de seis personajes diferentes. El jugador no solo controlará un personaje sino varios, por lo que podrá asignar en un grupo diferentes clases y sexos. ¿Cómo funciona esto? Bueno, el jugador controla uno mientras el otro lo sigue por detrás, para cambiar al otro personaje solo se deberá apretar un botón. Además se podrán separar para llevar dos aventuras a la vez.
Hay cinco tipos diferentes de Dungeons y cada uno contiene diferente número de niveles que en total darían unos 34 pisos.
Aseguran que habrá muchos puzzles que resolver en los niveles de los Dungeons y no todo se resumiría a solo encontrar la salida.
Como no podía ser de otra manera existen los pueblos que servirían para abastecernos de ítems y además para conseguir diferentes Quest que nos dejarían, una vez completados, un buen botín.
DarkStone está por salir para PlayStation para fines de Julio y promete, por lo menos en el aspecto técnico, ser una revelación. Hay que ver qué hay de cierto.

## CONVIERTA SU PS2 EN UNA PC

En una convención de nombre "Tools and Middleware Expo 2000", que tiene tres días de duración, PlayStation2 demostró que está más que capacitada para ser una unidad de entretenimiento más avanzada de lo que muchos suponían. En dicha muestra se agregaron varias herramientas a la PS2, que le permitieron a dicho sistema trabajar con una impresora Epson a través de una conexión USB y navegar por Internet, usando para eso un módem. Si bien los comandos se ingresaban por medio de un control Dual Shock y un teclado que aparecía en pantalla, ya están en etapa de desarrollo un mouse y un teclado para la máquina de Sony, que no le pierde pisada a Sega.

## MAX PAYNE NO SALDRA PARA CONSOLAS

A pesar de los rumores online que aseguraban que Max Payne tendría versiones para las consolas de última generación, los voceros de Take 2 Interactive negaron hoy esa posibilidad asegurando, que por el momento no tienen pensado llevar a Max Payne al mundo de las consolas y que difícilmente vayan a hacer planes para una futura conversión.
También parece que según comentarios hechos por la gente de GOD Games (los creadores del título), para pasar este juego tanto a Dreamcast como a Playstation 2 se tendrían que hacer demasiadas modificaciones en la parte técnica, lo cual no justificaría ni el tiempo ni el dinero que tendrían que invertir.

## Fechas de Salidas

### PlayStation

**Agosto**

Alien Resurrection - Fox Interactive
Builder's Block - Jaleco
Bust A Groove 2 - Enix
Carmageddon 2 - Interplay
Chrono Cross - Square
Duke Nukem: P. of the Babes - GT
Lego Rock Raiders - Lego Media
NFL Gameday 2001 - Sony
Pro-Pinball: Fantastic Journey Take 2 Int.
RC Revenge - Acclaim
Snow Cross Champ Racin - Crave
Spider-Man - Activision
Spin Jam - Take 2 Interactive
Star Trek: Invasion - Activision
Superman - Titus Software
Surf Riders - Ubi Soft
Sydney 2000 - Eidos
Tenchu 2 - Activision
Test Drive Rally - Infogrames

### Dreamcast

**Agosto**

Railroad Tycoon 2 - G.O.D.
Hidden and Dangerous - Take 2 Int.
Test Drive Off Road 3 - Infogrames
KISS Psycho Circus - G.O.D.
Deep Fighter - Ubi Soft
Seaman - Sega of America
Ecco the Dolphin - Sega of America
Power Stone 2 - Capcom
Sydney 2000 - Eidos
4 X 4 Evolution - G.O.D.
Demolition Racer - Infogrames

### Nintendo 64

**Agosto**

NFL Qbc 2001 - Acclaim
Mario Tennis - Nintendo
Turok 3: Shadow of Oblivion - Acclaim

**GAME BOY**

Aladdin - Ubi Soft
Austin Powers: Oh, Behave! - Take 2
Titus the Fox - Interplay
Perfect Dark - Nintendo
Spider-Man - Activision

*Todas las fechas corresponden a los lanzamientos en USA y pueden estar sujetas a cambios por parte de las compañías*

# YA SE ESTÁ PROBANDO EN JAPÓN EL NUEVO CAPCOM VS. SNK

***Millennium Fight 2000 ya está a pleno funcionamiento en varios barrios de Tokyo y Osaka y cuenta con varias sorpresas interesantes.***

Las diferencias con la demo jugable que había en la última E3 y la que se está testeando ahora en Japón son básicamente dos: ahora hay 28 personajes seleccionables y podemos elegir velocidad turbo o normal. Los personajes de Capcom son Ryu, Ken, Chun Li, Guile, Zangief, Blanka, E.Honda, Dhalsim, Balrog, Sagat, M. Bison, Vega, Cammy y Sakura. Por el lado de SNK están Kyo, Iori, Terry, Ryo, Mai, Kim, Geese, Yamazaki, Raiden, Rugal, Vice, Benimaru, Yuri, y King.
Pero una de las novedades más interesantes es que el título en cuestión tiene un sistema de juego al que apodaron "flexible ration system". Los jugadores pueden juntar para su equipo hasta 4 ration points. Los personajes principales, como Ryu y Kyo, tienen dos ratio points. Los bosses, M. Bison y Rugal, tienen tres cada uno. Los demás personajes cuentan sólo con uno. Por si estos cambios no fueran suficientes, se puede elegir jugar al estilo King of Fighters, es decir, con el sistema "extra gauge" o al estilo Street Fighter Alpha (también conocido como SF Zero) con su conocido "super combo level gauge". Y eso no es todo. Si elegimos el modo de juego de Capcom, los personajes seleccionados (sean de Capcom o de SNK) aparecerán según Nishimura Kinu, el maestro dibujante de los personajes de la serie SF. Si, por el contrario, decidimos usar el sistema de lucha de SNK, los personajes aparecerán versión Shinkiro, artista de SNK. ¡Esta vez sí se mataron dibujando!



La versión final del arcade saldrá en agosto de este año -recordemos que actualmente se está probando la versión beta- y la versión japonesa, para Dreamcast, en septiembre del 2000. ¡A agarrarse porque se viene con todo!

# BANJO-TOOIE NO SALDRÁ HASTA EL AÑO QUE VIENE

***Al lamentable hecho de que los lanzamientos para Nintendo 64 son cada vez más escasos habrá que sumarle ahora esta noticia.***

¿La nueva fecha de lanzamiento? Se dijo oficialmente que sería alrededor del segundo mes del año próximo, es decir, en el 2001. Otro título de la firma que también se atrasa hasta el año que viene es Dinosaur Planet y actualmente Rare está siendo presionada para que lance en fecha otro de sus títulos, Mickey Speedway USA. Esperemos que con éste lo logren.

# MÁS ACCESORIOS PARA LA PLAYSTATION2

***InterAct lanzará junto a la Play2 USA dos accesorios que servirían para el almacenamiento y cuidado de la máquina y sus periféricos.***

El primero se llamaría Vertical & Stand Unit y serviría para guardar en sus Slots siete tarjetas de memoria y, en otro compartimiento, más de cinco juegos para la PS2. El precio sugerido en USA para este accesorio es de 9.99 dólares. El otro accesorio se llamaría Sistema Organizador de Juegos, que protegería a los originales de la consola del calor, la humedad y los rayones que más de una vez pueden arruinarnos un juego. El Sistema Organizador tendría el tamaño y la constitución suficiente como para aguantar un televisor. Para este accesorio el precio sugerido es de 29.99 dólares.

## LO MEJOR Y LO PEOR

- Este mes, la aparición del tan esperado Final Fantasy IX está en boca de todo el mundo y a pesar de que por ahora sólo existe la versión japonesa, hemos podido apreciarlo lo suficiente como para adelantarles que lo que se viene, como de costumbre, será para no perdérselo.
- Que cada vez sean más los títulos para Dreamcast que ofrecen soporte para Internet y que al mismo tiempo Sega se haya decidido a actualizar con más frecuencia su página destinada a los usuarios de esta consola en todo el mundo, lo que actualmente está generando que cada vez haya más páginas en la red que ofrecen soporte para los usuarios de esta máquina.
- La aparición de algunas copias truchas de algunos juegos de Dreamcast, que no hacen otra cosa más que ensuciar un mercado muy prometedor, engañando a los usuarios más desprevenidos de esta consola con juegos mutilados, incompletos y desprovistos de todo tipo de garantías.
- A pesar de que cada vez son más los juegos de Dreamcast que ofrecen opciones para conectarse a Internet, esta vez nos tomó por sorpresa la inesperada y repentina decisión de Capcom de sacar esta opción de la versión americana de Marvel vs Capcom 2, ya que era una de las cosas que mayor interés había despertado en todos los fanáticos de la serie. Esperemos que esto no suceda con sus próximos lanzamientos.
- Que Nintendo se siga haciendo la misteriosa en vez de dar algunos datos concretos sobre su consola de última generación, ya que lo único que se sabe es que ahora en lugar de Dolphin se llamará "Star Cube".
- Que a tan solo 3 meses del lanzamiento de la PlayStation2 americana todavía los juegos realmente buenos para esta máquina no lleguen a 10 y que para colmo sean tan pocos los proyectos realmente grossos. Entre algunos de ellos tenemos por supuesto a Metal Gear Solid 2, The Bouncer, Z.O.E. y Final Fantasy X y XI, pero por lo menos hasta dentro de un año no sabremos nada de ellos... ¿y hasta entonces, qué hacemos?

# Tony Hawk´s Pro Skater 2

Desarrollado / distribuido por: Neversoft / Activision
Género: Skateboarding Fecha de Salida: Septiembre de 2000
Información en Internet: www.neversoft.com




**Por Diego Vitorero**

Después de jugar a Tony Hawk´s Pro Skater, miré al cielo y dije "Gracias, Señor, por dejarme vivir estos momentos inolvidables, ya puedo morir en paz", pero justo cuando me estaba por tirar del cuarto piso de la editorial me enteré que Neversoft será el encargado de sacar la segunda parte del mejor juego de skateboarding de todos los tiempos.
Tony Hawk 2 contendrá a doce de los skaters más famosos del mundo. Obviamente, Mr. Hawk estará entre ellos además de Steve Caballero. Para gusto de todos los fanáticos entre los que me incluyo, podremos crear un parque de acrobacias, cosa que en su primera versión no era posible. Este nuevo modo será más que suficiente para practicar antes de los torneos; podremos incluir rampas, barras, túneles, objetos secretos y una infinidad de cosas para hacer el trazado de nuestros sueños. La compañía desarrolladora dice que este nuevo agregado será uno de los puntos más destacable.
Si les pareció que la banda de sonido de Tony Hawk era impresionante, esperen a escuchar la que traerá esta tan esperada secuela, todo el Hardcore, Trash, Puck y temas de género alternativo estarán presentes para hacer que la ambientación sea mejor que su antecesor. Contará con más de 15 temas y todos se podrán cambiar desde el menú de Pausa.
Algunos de los lugares para hacer las pruebas en el anterior TH son imaginarios, el Area 51 por ejemplo, en donde había un ser verdolaga alienígena diciendo "Help me, Help me", cambió; ahora los escenarios serán sitios reales de competencias internacionales, como ser El Parque del Amor de Philadelphia (?), Manhattan o el Marseilles Skatepark.
¡Confieso que espero a Tony Hawk´s Pro Skater 2 con mucho ansia! La primera entrega me dio la cuota diaria de adrenalina y vértigo que mi cuerpo necesita, y para ser sincero, creo que TH2 será mejor que su predecesor, algo realmente muy difícil de superar.







# Fear Effect: Retro Helix

Desarrollado / distribuido por: Kronos Digital Entertainment / Eidos
Género: Aventuras Fecha de Salida: Comienzos de 2001
Información en Internet: www.eidos.com

**Por Maximiliano Ferzzola**

Fear Effect, la grandiosa aventura de Eidos de terror / suspenso / acción, tiene confirmada una precuela para principios de 2001. Fear Effect: Retro Helix, así se llamará, cuenta cómo ese grupo tan singular de mercenarios, compuesto por Hana Tsu-Vachel, Royce Glas y Jakob "Deke" Decourt terminan formando el grupo comando que tuvimos la oportunidad de ver en el primer Fear Effect. En este segundo título de la saga, tendremos la oportunidad de disfrutar otro personaje, que seguro hará revuelo entre el público masculino: Rain Qin, una rubia que parte la tierra y esconde tantos secretos como Hana en su tiempo.
La historia sería tanto o más oscura que la anterior y prometen, agárrense... ¡120 minutos de Full Motion Video! Una pelicula, bah... Ya se me está haciendo agua a la boca.
El juego toma lugar en ocho espectaculares escenarios entre los que se cuentan: un caótico Hong Kong, la Hells Kitchen de New York City, la Ciudad de Xi´an, la Tumba Perdida del Primer emperador de China y, finalmente, la Isla de los Inmortales. Poco se sabe de la historia, pero por los reportes de prensa de Eidos nuestra búsqueda se centrará en la destrucción de la hermana siniestra de Rain Qin. Y, parece ser, al final deberemos decidir quién muere y quién no. Eidos asegura que si la aventura anterior les gustó, con ésta van a delirar de placer... ¡Esperemos que cumplan!



# Dino Crisis 2

Desarrollado / distribuido por: Survival Horror / Capcom
Género: Aventura
Fecha de Salida: Octubre 2000
Información en Internet: www.capcom .com

**Por Maximiliano Ferzzola**

Regina había ganado. Había vencido al maquiavélico Dr. Kirk y destruido sus experimentos. Pero Regina no se venía venir la pesadilla que ocasionaría su propio gobierno por ambición ciega. Lo que sucede en Dino Crisis 2, sucede un año después del primero. Cuando el gobierno continúa los experimentos del Dr. Kirk para aumentar su poderío. Y, oh sorpresa, sucede otro accidente. Según dicen, peor que el otro. Y todo el pueblo en donde se estaba realizando el experimento desaparece dando su lugar a... una jungla prehistórica. Optan, entonces, por mandar un grupo comando a la zona usando una máquina experimental que es capaz de viajar en el tiempo y el espacio. Todos armados hasta los dientes con armas anti-dinosaurios. Nadie sabía qué les esperaba a estos viajeros del tiempo... salvo Regina, por supuesto. El juego transcurre casi enteramente en la jungla y prometen diez clases diferentes de dinosaurios. Además se puede llevar un arma en cada mano, correr y disparar y controlar a dos personajes: Regina y Dylan, un rubio grandote con toda la fuerza. Entre otras novedades figuran los puntos que dejan los dinos al morir y que luego podrán ser canjeados por armas y demás, aventuras acuáticas y la habilidad de apuntar hacia arriba y abajo.





Según Todd Thorson, director de marketing de Capcom, "Dino Crisis 2 entregará más pánico que nunca antes. Ahora Regina puede pelear con más de un dinosaurio a la vez, no como en Dino Crisis 1 donde las peleas eran uno-a-uno" EL juego promete ¿no? Habrá que esperar hasta Octubre para la versión yanqui.



# Ferrari 360 Challenge

Desarrollado / distribuido por: Acclaim
Género: Carrera de autos
Fecha de Salida: Primavera de 2000
Información en Internet: No hay información disponible

**Por Diego Vitorero**

El Cavallino Rampante hará su aparición en la joven consola de Sony, y nosotros ya nos estamos poniendo el casco para tomar el control del espectacular motor V8 y los 400 HP de potencia que tiene el Ferrari 360 Modena Challenge. Recordemos que el juego estará basado en una versión del modelo original que fue desarrollado y concebido específicamente para carreras de pista.
Por lo que sabemos, Acclaim está trabajando muy duro para que F360 sea uno de los títulos con más trascendencia dentro de la nueva generación de consolas, por lo menos en cuanto a lo que simuladores de autos se refiere. Además de este juego, la empresa está desarrollando en simultáneo otro llamado Ferrari Grand Prix, pero éste último estará terminado más adelante.
Como ocurre con la última versión de Need for Speed, sólo tendremos una única marca de vehículo para surcar el asfalto, pero si Acclaim nos da lo que promete, esto quedaría en segundo plano; creo que cualquiera de nosotros siempre quiso pilotear un fierro de éstos. El manejo de estos bólidos de aluminio y kevlar promete un manejo agresivo, con mucha técnica y derrapes nunca visto en un juego de este tipo. Los controles básicos incluirán el freno, acelerador, freno de mano y otras opciones como cámaras en perspectiva y caja automática o manual. Los encargados del proyecto están haciendo hincapié en la jugabilidad y realismo. Igualmente, por lo que pueden ver en las capturas, el diseño aprovecha mucho las aptitudes técnicas de la PS2.
Si son fanáticos de la fábrica de los queridos Dino y Enzo, y su pasión por automovilismo va más allá de todo lo conocido, van a tener que esperar sólo unos meses más. Mientras tanto, pueden fijarse que tal les queda el traje Tofosi.

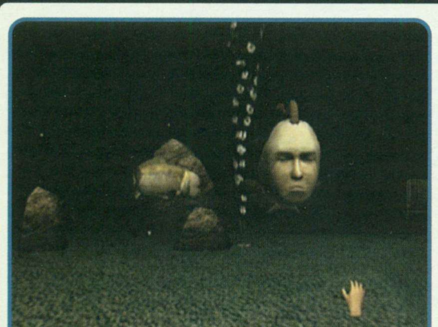







# Seaman

Desarrollado / Distribuido por: Vivarium Inc./ Sega
Genero: Simulador de vida
Fecha de Salida: Agosto 2000
Información en Internet: No hay información disponible



**Por Rodolfo A. Laborde**

Seaman promete ser, desde sus comienzos, lo que muchos nunca fueron, ni siquiera una vez terminados: un juego muy original entre un montón de títulos (algunos muy buenos, otros no tanto) que se repiten una y otra y otra vez. Pareciera ser que hoy en día son contados con los dedos de una mano los juegos que tienen este desvalorado atributo: el don de la originalidad.

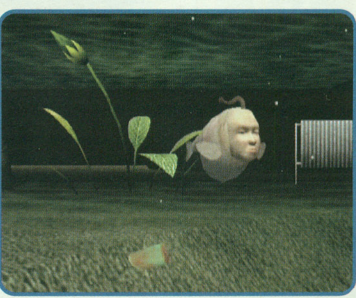
Desde su presentación en una muestra en Tokyo, Seaman causó sensación, asombro y hasta asco en algunos de los presentes. En un hall con varias probetas de vidrio repletas de algo parecido a formol y con especimenes extraños y algo repulsivos flotando dentro, se hizo la presentación de lo que sería uno de los tantos juegos revolucionarios que saldrían para Sega Dreamcast. Toda esta escenografía causó tanta impresión que algunas de las muestras de lo que parecían ser los ancestros de Seaman, abiertos como si de pollos se tratara, (¿quién sabe?, quizás nuestras criaturitas puedan llegar a ese mismo estado de evolución) debieron ser tapados con mantas. Los bichos "vivos" nos esperaban en una pantalla de televisor colocada en la pared a manera de estanque. Para comunicarse con el espécimen que nadaba en el interior de la pecera había que apretar dos botones y gritar la frase lo más cerca posible al micrófono (en su idioma original porque este bicho hablaba sólo en japonés). Y dicha frase tenía que ser, de hecho, bastante corta. Esta presentación fue hecha cuando el juego aún no estaba terminado, ni siquiera la versión para ese país.

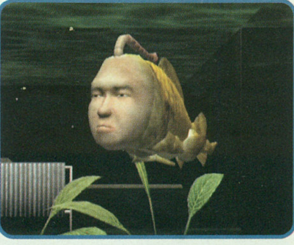


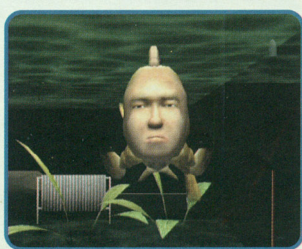
La misión en Seaman consiste, simple y llanamente, en cuidar a estos bicharracos desde antes de su nacimiento y una vez salidos del huevo, presenciar las transformaciones que van sufriendo a medida que pasa el tiempo. Éstas dependerán mucho también de si somos gentiles con ellos o no. Parece ser que estos seres peculiares pueden evolucionar tanto en insectos como en peces y quizás en algún otro tipo de criatura. Se sabe que tendremos una opción para tocarlos e incluso sacarlos del agua. Datos como cuánto pueden vivir y hasta en qué pueden llegar a evolucionar, cuánto pueden hablar e incluso cuándo saldrá la versión americana de Seaman es todavía un misterio.

No cabe duda de que este juego será algo que va a dar que hablar, sobretodo en su país de origen, donde tiene mucha cabida todo lo relacionado a las mascotas virtuales (y si no, recordemos al éxito de los Tamagotchis y a los recientemente aparecidos perros robots). Este éxito está muy relacionado al estilo de vida del país del lejano oriente: 120 millones de personas aproximadamente que viven en un lugar casi insignificante si se lo compara con la cantidad de personas que lo habitan. Ciudades densamente pobladas y casas diminutas implican que tener un gato sea un verdadero lujo. Es por eso que muchos japoneses quieren tener alguna mascota, aunque sea fea y ni siquiera sea verdadera. Éste no es el caso de Argentina ni del resto de América latina, donde tener una mascota es prácticamente cosa de todos los días.

Pero eso no quita que a muchos de nosotros pueda interesarnos ver qué hace un ser de semejantes características y cómo se comunica con nosotros. No quedará otra que esperar a recibir el juego completo para ver si el resultado es un fiasco o algo increíblemente interesante y que conlleva al nacimiento de un nuevo género de juegos, algo que sin duda, no sucederá todos los días.







**Compañía / Distribución:** Sega Entertaiment
**Género:** Arcade de patines **Fecha de salida:** Octubre del 2000





# Pinta muy bueno... ¿Entienden? "Pinta" muy bueno... Ok, ustedes no tienen sentido del humor

Por Maximiliano Ferzzola

Recuerdo que en mis tiernos años de infancia yo era uno de los chicos malos del barrio. Sí, salía a volcar tachos de basura, a patear perros y a tocar el timbre y salir corriendo... ¡Era de vivo yo! Y por más que trate de olvidar aquellos días negros, siempre aparece algo que logra evocar ese pasado oscuro. En este caso Jet Set Radio rememora mis años de rebelde. Ya verán por qué.

## Rebeldes sin causa

La ciudad de Tokyo-To se ha dividido en tres porciones. Cada una controlada por una banda diferente de vándalos sobre ruedas que se la dan de artistas del graffiti. Nosotros pertenecemos a una banda llamada GG y debemos proteger y expandir nuestro territorio. Así que... ¡a calzarnos con nuestros Rollers y a hacer desacatos! Luego de un apropiado tutorial, en donde nos enseñan los principios básicos del juego, viene el juego propiamente dicho. En Jet Set Radio la premisa es simple, debemos proteger nuestra zona, evitando que los miembros de bandas rivales nos llenen las paredes con sus horribles dibujos territoriales, o buscar nuevos horizontes más allá de nuestros límites entrando a los territorios enemigos para demostrarles quién es el jefe de esta ciudad. El juego está unido por un programa de radio pirata llamado, precisamente, Jet Set Radio, en donde el Professor K une los niveles a través de sus comentarios. Pero no son sólo los miembros de otras bandas los que deben preocuparnos, no. Desgraciadamente, a la Ley no le gusta nada que andemos embelesando la ciudad con nuestros dibujos. Desde policías con cachiporras hasta paramilitares, desde la policía antimotines que nos tira gases lacrimógenos hasta... ¡helicópteros!, tratarán que nuestra carrera de vándalo termine prematuramente. Además un policía que está chapita, el Oficial Onimisha, de esos que se toman dos cafeteras por día y fuman cinco paquetes de cigarrillos en un abrir y cerrar de ojos, nos la tiene jurada. En todos los niveles nos sigue con su Mega Magnun disparándonos como si fuésemos Anibal Lecter en persona. Un demente total, el chabón.

## Calles peligrosas

En cada nivel tenemos un medidor de vida, un tiempo límite, un montón de áreas que garabatear y muchos enemigos que tratarán de evitarlo. Algunos graffiti se hacen simplemente apretando el botón, pero otros son más complicados. Para lograr los graffiti de "diseño", los más grandes, debemos realizar exitosamente la combinación de movimientos que nos muestran en pantalla, tipo Parappa The Raper. Como tenemos contadas latitas de aerosol, es mejor no equivocarnos a la hora de hacer un graffiti, ya que eso nos haría desperdiciar el sagrado óleo. Si nos aburrimos del diseño de los graffiti, hay disponible una opción para editar los nuestros, junto a los movimientos para realizarlos. Además, pronto estará a disposición de los usuarios una página en Internet que permitirá intercambiar estos diseños. A medida que vamos avanzando en el juego, algunos personajes nos pondrán a prueba y si logramos superar sus expectativas se nos unirán en nuestra cruzada por llenar la ciudad con nuestros colores. ¡Yeah!

## ¡Una Pinturita!

Los gráficos son algo JAMÁS vistos. Perfectos. Polígonos pintados con colores vivos, llenos de detalles y con un contorno negro que les da esa sensación de dibujo animado acabado a mano que tanto nos gusta. Coloridos y detallados escenarios, que utilizan la misma técnica del sombreado, completan un apartado gráfico impresionante. El sonido, como no podía ser menos, se encuentra al mismo nivel que los gráficos. Las melodías HardCore que ambientan, deleitan al oído experto y entretiene al resto, y los efectos de sonido que se acoplan a la acción perfectamente, hacen de este producto una verdadera maravilla. Esperemos hasta Octubre para la versión americana; mientras, juguemos al Ring Raje.



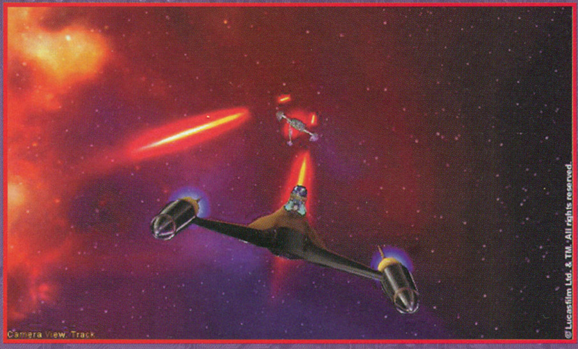
# Star Wars: Starfighter

El Episodio Uno de La Guerra de las Galaxias trajo un montón de elementos nuevos al clásico universo de la saga, entre ellos naves de combate existentes en los últimos tiempos de la República Galáctica. Starfighter se trata de esto, justamente, y en él podremos poner a prueba nuestra habilidad como pilotos contra más de 50 vehículos, incluyendo naves de la Federación de Comerciantes, tanques de asalto, droids de combate aéreo ¡y otros jamás vistos, como el mortífero Protector, el Scarab y el Dagger!

El juego une la Fuerza de los midiclorianos con la fuerza del hardware de la PlayStation2 para presentar más de 20 naves de combate espectacularmente renderizadas en 3D, que podremos ver en acción a lo largo de 14 escenarios muy variados tanto de aire como del espacio.

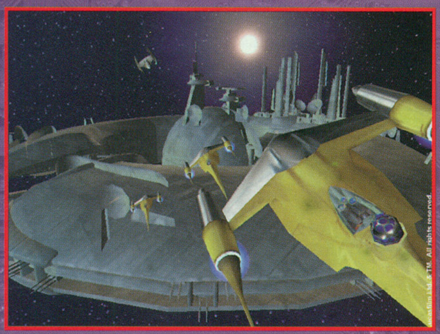
En la historia, deberemos luchar comenzando por la batalla de Naboo y finalizando con el asalto espacial a la nave de control de los androides, como tuvimos oportunidad de apreciar en The Phantom Menace.

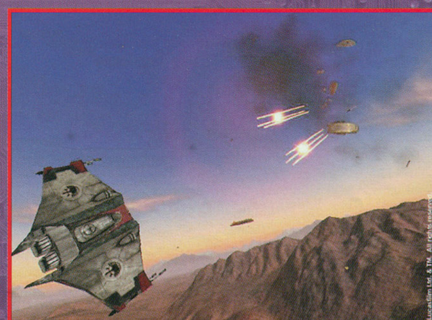
Star Wars: Starfighter se encuentra programado para su lanzamiento en los Estados Unidos en nuestra primavera de este año.












VIDEO MUNDO®
VIDEOMUNDO ENTRETENIMIENTOS. TODO. TODO. ABSOLUTAMENTE TODO EN VIDEOJUEGOS.
CATAMARCA 24 - CIUDAD - TELEFAX (0261) 429 1704 - E-mail: videomundo@arnet.com.ar

# FINAL FANTASY IX

Por Rodolfo A. Laborde

**Y como era de esperarse, y por las fotos que fuimos publicando en los números pasados de Next Level, la onda del último Final Fantasy para PlayStation es muy diferente a la de la octava parte. En esta oportunidad veremos un diseño de personajes bastante más humorístico que los de Squall y compañía, además de una ambientación medieval-fantástica, combinada con algo de fábula. Pero este entorno al mejor estilo aventura épica -que ya viene de los primeros Final Fantasy- no es lo único que Squaresoft decidió retomar. Vuelven los cristales, los juegos de cartas, CG de excelente calidad y, como no podía ser de otra manera, esas historias que hicieron que muchos de ustedes eligieran a Final Fantasy VIII como el mejor juego del año pasado.**

## Un pantallazo general de la historia

El juego trata acerca de una malvada reina, desvelada por dominar el mundo, y de un reducido grupo de aguerridos bandidos que intentarán detenerla. Brahne, la reina de Alexandria, usa tecnología militar de avanzada (de procedencia desconocida) para intimidar a los reinos vecinos. Uno de estos reyes decide enviar a dichos bandidos para que la paren pero pronto descubrirán que la verdad es muy diferente a lo que todos creían. Brahne resulta ser sólo una especie de pantalla que cubre un complot mucho más siniestro y retorcido. Un misterioso hechicero llamado Kuja es el responsable de proveer a la otrora gentil reina de las armas mágicas. Sus fines, sus orígenes, de dónde es que saca las armas ésas y el por qué de su accionar y el de la reina es algo que no vamos a revelarles. Al menos no todavía. ¡Je! ¡Je!

## Los personajes jugables

***A falta de uno, serán ocho los personajes con los que tendremos que jugar***

**• Zidane Tribal**

Este chico de 16 años, mezcla de Goku con Robin Hood, es un verdadero experto en todo lo que implique robar. Pero aparte de robar a los ricos, también se dedica a robar los corazones de las chicas, que siempre ven en él ese no sé qué (¿qué tendrá el petiso?).

**• Vivi Orunitia**

Vivi tiene nueve años, es un mago oscuro y pasa por una crisis de identidad. Se siente muy deprimido y, por si fuera poco, se mete de lío en lío, sin poder hacer nada para remediarlo. También siente como si perteneciera a otro planeta... y quizás tenga razón. Para nosotros, es del mismo lugar de donde venía el amigo de He-Man, Orco.

**• Edward Steiner**

Es el jefe de la Guardia de la Familia Real de Alexandria. ¡Casi nada! Es un buen hombre, un poderoso caballero, que toma muy en serio su deber de cuidar a la princesa Garnet Til Alexandros, algo que viene haciendo a conciencia desde que ella nació. También hace ruido a lata cada vez que da un paso. Tiene 33 años.

**• Garnet Til Alexandros XVII**

...conocida por muchos como "Dagger" es la joven princesa de Alexandria. Esta chica de 16 años vivió siempre alejada de la vida cotidiana, hasta que



## Algunos de los personajes secundarios con los que nos cruzamos (pero con los que no podemos jugar) son:

**• Regent Cid**

El rey de Lindblum es tan simpático como brillante. Es el inventor de diversos aparatos voladores, lo que puso a Lindblum entre los reinos más aventajados tecnológicamente.



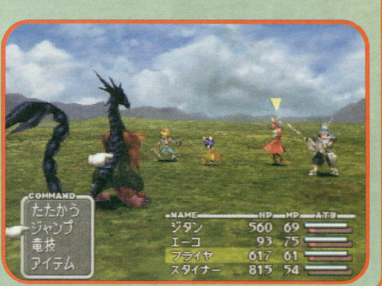

**• Kuja**

Es el brujo que provee de armas mágicas a Brahne. Sus orígenes son desconocidos. Es la mente perversa que está detrás de la invasión que la reina de Alexandria está llevando a cabo. Sus verdaderos planes son uno de los tantos misterios que quedan por revelar.

**• Brahne**

La orgullosa reina de Alexandria ha estado actuando medio raro últimamente. Atrás quedó su famosa gentileza y en su lugar hay ahora una salvaje sed de poder. Una horda de seres mágicos ataca bajo sus órdenes a los pacíficos reinos vecinos, poniendo la paz al borde del colapso. ¿Qué pudo pasar para que la reina cambiara tan de golpe?




conoce a un joven ladrón y su percepción del mundo cambia drásticamente. Denota una gran tristeza en el comienzo del juego, cosa que no pasa desapercibida por su leal guardián, Steiner.

**• Freya Crescent**

Entrenada y criada por un Dragon Knight, esta chica de 21 años es una guerrera experta. Freya fue expulsada injustamente de su reino, Burmecia, y por eso se transformó en una trotamundos. Mucho más sabia y orgullosa de lo que aparenta, hace todo lo posible por ayudar a Burmecia cuando ésta es atacada por Brahne.




**• Eiko Carol**

Sus padres murieron cuando ella era una bebé y desde entonces fue criada por Summoners, hechiceros que utilizan magia blanca y que tienen la habilidad de entender a los animales y de leer la mente. Eiko es una nena muy educada, que respeta a sus mayores y que cuida a los que son más chicos que ella. Tiene sólo 6 añitos.

**• Amarant Coral**

Es un muchacho de 26 años. Un vagabundo solitario y a la vez un asesino a sueldo. Se la pasa entrenando constantemente para ser cada vez más fuerte y eficaz a la hora de combatir. No confía en nadie.

**• Quina Quen**

Ni idea de cuántos años tiene ni a qué raza pertenece. Lo que sí sabemos es que es miembro del clan Qu. Sus únicos intereses parecen ser comer y procrearse. Su comida favorita son las ranas, sobretodo si están crudas ¡Blurghhj!






# Los comienzos de FFIX

La historia empieza con Zidane, que está en el interior de su inmenso barco-nave voladora. Entra en una habitación a oscuras y ahí es donde empezamos a jugar nosotros. Busquen una mesa con una especie de candelabro encima, en el centro del cuarto. El muchachito prende la luz y escucha unos golpes en una de las puertas del cuarto. Casi al instante entran tres tipos que resultan ser camaradas de Zidane. Están todos a la búsqueda de un boss, que aparece de golpe por el extremo opuesto de la habitación y que, a pesar de ser sólo uno contra cuatro, se nos viene encima con toda la furia.

Ése es el primer combate del juego: nuestro equipo de cuatro bandidos contra el boss con cabeza de dragón azul.

La siguiente escena transcurre en una sala. Está Zidane, sus tres compañeros y el jefe. Juntos organizan la manera en que se van a infiltrar en el castillo de Alexandria, en el momento en que la gente y los guardias estén entretenidos mirando el espectáculo. Su misión: capturar a la princesa para que la reina cese sus hostilidades con los reinos vecinos.

De ahí pasamos a controlar a Vivi, que va paseando por las calles de Alexandria. Podemos visitar la armería, un negocio de cartas mágicas, una especie de faro y un montón de puestos más. En el momento que empieza el espectáculo, volvemos a controlar al bandido con cola de mono.




Durante el show, Zidane y uno de sus compañeros logran meterse en el castillo, reducen a dos guardias, se disfrazan y, cuando todo parece que va a salir bien, se les cruza una chica vestida de blanco que los ve y escapa escaleras abajo. Pensando que los va a delatar, los dos bandidos la persiguen.

Ahí pasamos a controlar a Steiner, que se entera de lo que le pasó a los dos guardias y empieza a perseguir él mismo a los malhechores. Obviamente, la historia tiene para muchas, muchas horas más y no es nuestra intención arruinarles las sorpresas. De hecho, lo que aquí comentamos no son más que los primeros (aproximadamente) veinte minutos de juego.

# Algunas de las muchas sorpresas que guarda FFIX

Tranquilos, no vamos a comentar nada de la historia en sí. Sólo queremos dejar bien en claro que FFIX no es un rejunte de todas las partes anteriores. Square siempre se las arregla para que cada Final Fantasy sea único y, de ser posible, mejor que el anterior. Y éste último no parece que vaya a ser, por suerte, la excepción.

La mecánica del juego es muy interesante y ya podemos augurar que les va a gustar mucho a todos. Cada personaje que se une a nuestro equipo (que ahora será de cuatro personajes y no de tres como en las versiones anteriores) tiene sus habilidades básicas: Zidane, aparte de parecer un Hobbit, es un ladrón, Garnet sabe usar magia blanca y es una Summoner, Steiner es un caballero, Quina usa magia azul y adquiere poderes comiéndose a sus adversarios, y la lista sigue y sigue. Nada nuevo bajo el sol hasta ahora.

Pero lo interesante del caso es que podremos ir expandiendo las habilidades de cada uno de los personajes de nuestro grupo (o grupos) simplemente equipándolos con los objetos que vayamos consiguiendo. Las armaduras, anillos, sombreros, pulseras, o cualquier otro accesorio que se les ocurra, cuentan con "habilidades". Si el personaje que porta el objeto en cuestión puede usar alguna de estas habilidades, se tornan automáticamente accesibles. Es decir, diferentes personajes pueden obtener distintas habilidades de un mismo objeto.

Durante cada combate obtenemos, como siempre, experiencia y "puntos de habilidad". Y lo mejor del caso es que si ganamos suficientes de estos puntos mientras estamos equipados con algún ítem que tiene una habilidad en particular (que por cierto, no todos la tienen), podemos hacernos expertos -por decirlo de alguna manera- en el tema y, de quitarle dicho objeto, nuestro aven-




turero no pierde la nueva habilidad sino que se vuelve innata y podemos seguir haciendo buen uso de ella aunque ya no contemos con el ítem. Así se evita, además, tener que pasarlo 130 veces de un compañero de equipo a otro. Los hechizos y habilidades especiales también se pueden tornar innatos y se usan gastando MP. Habilidades más pasivas, tales como "regenerar" o "resistencia a los venenos", son aprendidas por nuestros personajes sin que nosotros tengamos que hacer nada en especial. Eso sí, para usarlos vamos a tener que repartir los famosos (aunque quizás no todos los conozcan) cristales. Cuanto mayor sea el nivel del personaje, mayor el número de cristales que le podremos asignar.

Durante las luchas nuestros personajes recibirán seguramente algún que otro sopapo. Cuando esto pase, una barra se irá llenando. Si llega al tope, el sujeto entrará en "trance". ¿Qué es esto? Es un estado que hace más poderoso al personaje, permitiéndole usar poderes a los que no podría acceder de ninguna otra manera. Nuestro aventurero cambiará de aspecto (parecerá mucho más groso) y brillará como los Super Saiyajins.

Square no hace oídos sordos a las quejas de los jugadores y en esta novena parte, cada vez que necesitemos de los servicios de algún bicho de los más grosos, vamos a poder cortar las escenas animadas que en un principio fascinan y, después de un tiempo, hartan hasta el límite de lo soportable ¡No, Dan?




## Más, más y más detalles

Les aseguramos que a Final Fantasy IX no le faltan. Durante el juego podremos acceder a muchos más minigames de los que había en las partes anteriores. En este mundo, completamente diferente al de FFVIII, también disfrutan de los juegos de cartas. Pero aparte de este adictivo juego (para muchos aún más adictivo e interesante que la historia central en sí) vamos a poder buscar algo así como trabajos o jugar a distintas cosas con los chicos que nos crucemos (y quién sabe cuántas otras cosas que todavía no descubrimos o que nos pasamos por alto).

En lo que a gráficos respecta, el nivel de detalles de los fondos donde nuestros personajes interactúan son mucho mayores que los de su antecesor (que ya es mucho decir). Las escenas animadas son espectaculares aunque, por es estilo que decidieron adoptar en FFIX, menos realistas que las del VIII. De todas maneras, los maestros de Square siguen exprimiendo la querida Play y llevándola al límite de sus posibilidades y, varias veces, parecería que incluso más allá.




La música... bueno, digamos que el nuevo trabajo de Uematsu sama (que hizo todos los temas de toda la saga) es digna de una superproducción para cine. Y es que el juego del que estamos tratando no puede conformarse con menos que eso ¿no les parece?

## Nostalgia

Los que sean realmente veteranos de la saga -los fanáticos de verdad- van a notar esa sensación de nostalgia y cierto toque de tristeza que destila el juego en cada escena, sobretodo en el cuarto y último disco. Y es que, después de todo, es de alguna manera el fin de la saga. Quizás sea por ese motivo que se decidió volver al estilo "cuento de hadas" de los primeros Final Fantasy. (¿o será que nos estamos poniendo viejos?)

Ya se está preparando FFX y FFXI, ambos para la nueva consola de Sony y, en el caso de la doceava parte, para jugar pura y exclusivamente online. De una u otra manera, es el fin de una etapa y el comienzo de una nueva que será, esperemos, alucinante.



# Navegando con la Dreamcast

## Internet fácil, muy fácil... sospechosamente fácil

**Son varios los usuarios de esta consola que nos vienen preguntando hace tiempo cómo hacer para navegar, chatear y buscar información en la web. Así que si vos sos una de esas personas que quieren empezar a sacarle provecho a esa entrada telefónica que tiene detrás, preparate porque te voy a contestar todas tus inquietudes.**

## Pongo el disco de Web Browser en la consola... ¿y después?

Apenas colocás el browser te aparecerá el menú principal. Como todavía no tenés configurada la cuenta de Internet (que tenés que tener ya contratada con un proveedor del servicio) presioná **START** para acceder al menú principal de la Dreamcast.

**Buscar:** Carga el buscador por defecto de SEGA.

**E-Mail:** Vas directo a la bandeja de entrada de tu casilla de mail.

**Favoritos:** Aquí podés guardar las direcciones que más visitás para tenerlas a mano cuando las necesites.

**Home:** La forma más fácil de llegar al site oficial de SEGA.




**Atras:** Vuelve una página hacia atrás dentro de la cache de la Dreamcast.

**Adelante:** Avanza una página hacia adelante dentro de la cache de la Dreamcast.

**Libreta de Direcciones:** Aquí podes guardar las direcciones electrónicas de tus amigos.

**Parar:** Detiene la operación en progreso.

**Opciones:** Te lleva al menú en donde se configura todo lo que respecta a las conexiones.

Una extraña figura geométrica comprendida por seis hexágonos y dos flechas aparecerá en la pantalla. Seleccioná **Opciones** y presioná **A** para acceder a la configuración de tu Dreamcast. La pantalla está ahora dividida en dos secciones: **"Required Setting"** y **"Optional Setting"**. Empezá por las opciones requeridas.

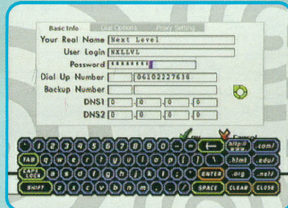
*ATENCION: Si ves una avalancha de iconos que se te vienen encima no te asustés, es el salvapantallas de la consola que evita que se queme el tubo del televisor por dejar una misma pantalla fija por mucho tiempo. Presioná cualquier botón para volver a donde estabas.*

Seleccioná **Internet Connection** para configurar tu cuenta de Internet. Acá la cosa se complica un poquito más; hay tres secciones distintas: **"Basic Info"**, **"Dial Options"** y **"Proxy Setting"**.

Lo primero que nos pregunta es **"Your Real Name"**. Lo único que tenés que escribir aquí es tu nombre completo. Al clickear en el casillero aparecerá un teclado virtual en la parte inferior de la pantalla para que puedas escribir en el caso de que no tengas un teclado conectado a la Dreamcast.

**Pregunta:** Yo ya tengo un teclado y no quiero que me aparezca más esa molesta interface debajo de la pantalla, ¿cómo la saco?
Tenés que ir a **"Optional Setting"**, **"Display Settings"** y seleccioná **"No"** en **"Hide on screen keyboard"**, clickeá en OK, y al volver al menú principal seleccioná **"Save"**.

Luego vienen las casillas de **"User Login"** y **"Password"** (que aparecerá siempre con *) en las que tendrás que colocar los datos que tenés de tu cuenta de Internet.

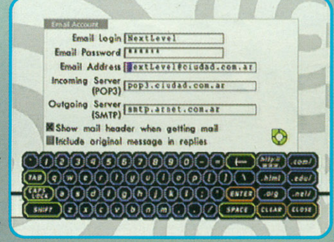



Otra cosa que te piden es el número de teléfono al que hay que marcar y te dan dos numeros por si uno está ocupado. Ingresá el número de teléfono que te dieron con la cuenta de Internet en la casilla **"Dial Up Number"** (ej: 06102227638).

Las últimas dos cosas que les están pidiendo son **"DNS1"** y **"DNS2"**, esto significa Domain Name Server; son dos números del formato 202.235.456.435, colocalos solo si te los dieron cuando pediste la cuenta de Internet, sino dejalos en 0.0.0.0.

Una vez todo llenado clickeá en OK para pasar a **"Dial Options"**. En esta sección se configuran todas las opciones de la llamada de las cuales las únicas dos que te pueden llegar a interesar son **"Dial Tone/Pulse"** y **"Blind Dial"**. Dado que ya estamos a mediados del año 2000 lo más probable es que tengas una línea de tonos en vez de pulsos, así que dejá seleccionado **"Tone"**. Si tenés contratado algún servicio de contestador como el C.A.L.L. seleccioná **Blind Dial** para que no chequee si hay tono o no y marque los números directamente. Presioná OK y pasá al último menú.

Si cuando pediste el servicio de Internet te dieron la dirección de un servidor Proxy colocá los datos en esta sección. Hecho esto, presioná OK para volver al menu principal.




Lista la conexión a Internet, ahora sería bueno que configures tu dirección de e-mail. Seleccioná **"Email Account"**. Nuevamente se te va a pedir un **"Login"** y

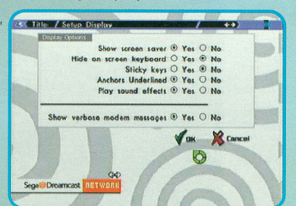
una **"Password"**. Si la cuenta que querés configurar es la misma que te dieron cuando abonaste el servicio de Internet, la mayoría de las veces usa el mismo Nombre y Password que el acceso a la web. En el casillero que sigue solo tenés que colocar el nombre de la dirección de e-mail (ej: nextlevel@ciudad.com.ar). Ahora, para finalizar la configuración, tenés que colocar los datos más importantes que son el servidor de correo entrante (POP3) y el de correo saliente (SMTP). Estos datos también son proporcionados por el servicio de Internet que abonaste. **"Show mail header when getting mail"** sirve para ver lo que sería el remitente del mail. Si no lo seleccionás vas a ver los mensajes un poco más prolijos. **"Include original message in replies"** hace que cada vez que contestemos un mail copie el mensaje original al final del nuevo.

**Pregunta:** ¿Cómo hago si yo tengo una dirección de mail que no es la del servicio de Internet que tengo abonado?
Ahí la cosa se complica un poco más. Lo primero que necesitás saber es si el servidor de tu cuenta de email tiene un servidor de POP3. Hotmail y Netaddress son dos sitios muy conocidos que no tienen servidores POP3 gratis, sin embargo Ciudad Internet si lo tiene y es pop3.ciudad.com.ar, así que vas a tener que averiguar cuál es la situación de tu servidor de mail independiente. De todas formas, si tu cuenta termina siendo de Hotmail o Netaddress, podés chequear tus mails mediante su página web (www.hotmail.com y www.netaddress.com respectivamente) y mandarlos a través del servidor SMTP de la cuenta de Internet que estás usando.

## ¿Falta mucho Papá Pitufo? No, Tontín, ya casi llegamos.

Ya estás a pasos de terminar con el tema de la configuración. El último menú que te falta revisar es el de **"Display Settings"**, así que entrá en él.

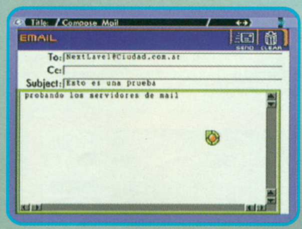
Aquí vas a encontrar una serie de opciones secundarias como podría ser si querés tener activado o no el Screen Saver o si no querés que aparezca el teclado virtual en la parte inferior de la pantalla.




La única opción "extraña" que hay es la que dice **"Show verbose modem messages"** y sirve para que te muestre todos los comandos de inicialización del modem mientras está marcando. Clickeá en **Save** y ya estás listo para empezar a navegar.

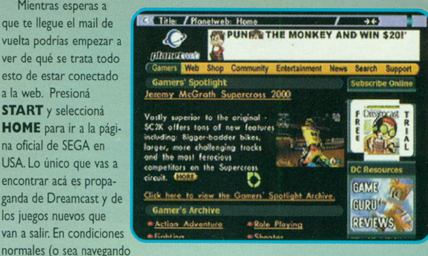
## Ya está todo listo...

Cuando terminás de configurar todo volvé a la pantalla principal en la que solo hay dos opciones: **"Enter"** y **"E-Mail"**. Empezá por probar qué tan bien funciona su servidor SMTP... clickeá en **"E-Mail"**.




Una buena prueba para saber si tus servidores SMTP y POP3 están funcionando bien es mandarte a vos mismo un email. Llená en el casillero de arriba la dirección a la que querés mandar el email (en este caso tu dirección). Debajo dice **"CC"** que significa Copia Carbón y sirve para mandarle una copia del e-mail a otra persona; en este caso dejala en blanco. **"Subject"** es el Asunto (como diría el Outlook de Windows en español), es un título no obligatorio que se le pone al e-mail. Escribí cualquier cosa que se te ocurra (ej: "Prueba de Servidores"). En el cuerpo del mail escribí también lo que se te ocurra. Una vez el e-mail completo, clickeá en SEND en la esquina superior derecha de la pantalla. Si tenés activado los **"Verbose Messages"** verás cuando el modem está marcando. Cuando el mensaje haya sido enviado irás automáticamente a la bandeja de entrada de mails. Si no llegó todavía el mail que mandaste no te preocupes, es normal que haya que esperar un poco.

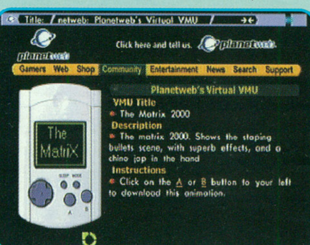
## Surfing Internet




Mientras esperas a que te llegue el mail de vuelta podrías empezar a ver de qué se trata todo esto de estar conectado a la web. Presioná **START** y seleccioná **HOME** para ir a la página oficial de SEGA en USA. Lo único que vas a encontrar acá es propaganda de Dreamcast y de los juegos nuevos que van a salir. En condiciones normales (o sea navegando con una PC) uno podría llegar a seleccionar la página HOME, pero dado que la Dreamcast es de SEGA... no se puede. Una vez en la página inicial, verás que apareció una barra celeste en la parte superior de la pantalla; ésta es la barra de estado y te dirá en qué página estás. Si clickeás en el ícono que está a la izquierda de la barra de estado vas a ir directamente a la página oficial del browser, o sea **PlanetWeb**.

Esta página es mucho más completa que la oficial de SEGA, por lo menos en lo que respecta a las utilidades de la Dreamcast. Aquí podrás bajarte saves de casi todos los juegos, así también como animaciones para la **Visual Memory Unit** (VMU).

A esta altura seguramente ya recibieron el mail que se habían autoenviando, así que clickeá en el ícono del sobre que está a la derecha de la barra de estado (o presionando **START** y eligiendo **MAIL** en el menú principal). Si el servidor POP3 funcionó bien, verás la bandeja de entrada de tu cuenta de e-mail con el mail que te automandaste, clickeá en él para leerlo.




## Nuestra Balsa



## Chateando al estilo Dreamcast

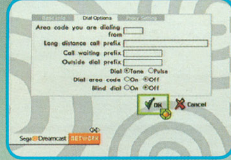
Una de las preguntas más frecuentes que estuvieron llegando a la editorial fue cómo hacer para chatear utilizando la Dreamcast. Bueno, te tengo noticias... y no son buenas. Dadas las limitaciones del Planet Web Browser, la única forma de chatear en Internet es en aquellos servidores que responden a la siguiente forma pwchat://Chat.NombredelServidor:PuertodelServidor/#CanaldeChat, o sea, olvidate del IRC y de los canales Java Applet. Y eso no es todo, el protocolo de esos canales de chat son solamente compatibles con la Dreamcast y eso significa que solamente vas a poder chatear con usuarios Online que usen Dreamcast.

No es el mejor método que existe para chatear pero es el único que funciona, por lo menos hasta que saquen otra versión del Web Browser que soporte Java Applets para chatear en los canales que hay en la mayoría de las páginas de Internet.

Una buena página de Internet (además de la del PlanetWeb), es www.dreamcast.com.bi, la cual posee un TOP 100 de los mejores sitios para utilidades de la Dreamcast y el primero de la lista es "Dreamcast Freedom Chat Network", un lugar que tiene un par de canales para chatear con este sistema PWCHAT.

## ¿Te perdiste por el camino? ¡Más fácil entonces!

- Lo primero que necesitás es abonarte a algún servicio que te proveea Internet via telefónica, sea Arnet, Ciudad, etc.




- Los datos que vos necesitás para conectarte con la Dreamcast son: el número de teléfono para llamar al servidor (tipo 0610 o común), un nombre de usuario y una password. También te pueden dar (no es requisito necesario) dos números DNS y la dirección del Prox. En caso de que te los den ponelos en la sección de configuración que corresponda.
- Cito del manual del browser: *"Acordate que si querés volver a usar el teléfono tenés que reconectar la linea telefónica"*.
- Configurás todo como corresponde tal como se dijo anteriormente (conexión, e-mail y display).
- Una vez Online es recomendable que pruebes que tal funcionan los servidores de correo (SMTP y POP3).
- Si clickeás en HOME del menú principal vas directo a SEGA. Cuando estés ahí clickeá en el icono de PlanetWeb para comenzar a ver qué Saves te podés bajar en el VMU.
- Para chatear es toda una historia y hasta que no saquen una versión nueva del Browser que soporte Java Applets, chatear con la Dreamcast es prácticamente una pesadilla, y si no tenés teclado... ¡agarrate!

## Planet Web Browser 2.0

# Mitos y realidades de la 2da. versión para Dreamcast

Era claro que con todos los defectos que tiene la primera versión iban a sacar una segunda. Aunque las mejoras no son todo lo que uno podría llegar a esperar de un navegador "completo", algunas cosas sí cambiaron y son las siguientes:

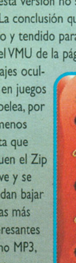
- Soporte de HTML 3.2
- Soporte de Flash 3
- Se pueden escuchar archivos MP3, WAV, AIFF y AU
- Soporte de Chat IRC
- 128-Bits de encriptación
- Soporte de Java Script
- Visualización de JPG, GIF y PNG



El Zip Drive de la Dreamcast, el único proyecto que salvaría el uso de internet.

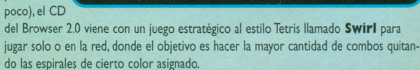
Además de todas estas especificaciones técnicas el nuevo browser 2.0 tiene mejoras con respecto a la visualización de la interface y algunas opciones extra como: **"Modem Init"**, que está seteado en **"AT&F"** (el comando de inicialización del modem), **"Time to Screen Saver"**, **"Sound Output"**, **"VMU Beep"**, **"No activity Disconnect"** (que nos desconectará automáticamente si no hay actividad del modem en 15' o 30') y **"Time Zone"**.



Las buenas son que el nuevo soporte de IRC te permite poder chatear en aquellos canales concurridos por otros usuarios que no tienen Dreamcast. Las malas, que todavía no tiene soporte de Java Applets para poder chatear dentro de los canales que hay en algunas páginas, como podría ser la de Ciudad Internet.

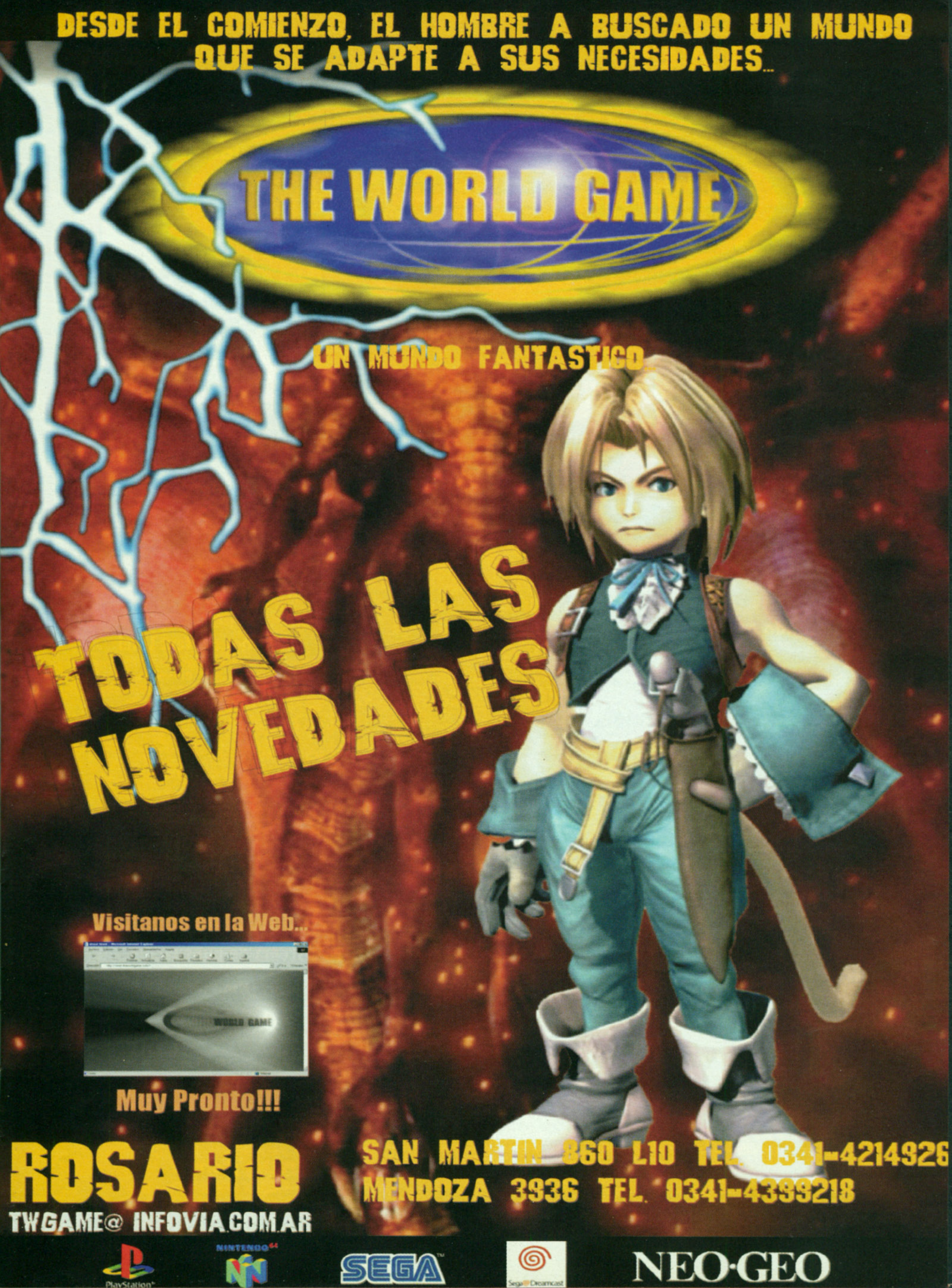
Como si todo esto antes mencionado fuera poco (que de hecho puede ser poco), el CD del Browser 2.0 viene con un juego estratégico al estilo Tetris llamado **Swirl** para jugar solo o en la red, donde el objetivo es hacer la mayor cantidad de combos quitando las espirales de cierto color asignado.



Una pregunta que te podés estar haciendo es si vale la pena un update: y te digo que no. ¿Por qué? Fácil; primero, que no es tan sencillo de conseguir acá en la Argentina, segundo que, aunque lo pudieras llegar a conseguir, los cambios realizados en esta versión no son justificativos suficientes.

La conclusión que pude sacar después de haber usado la Dreamcast en Internet largo y tendido para hacer esta nota es que para lo único que sirve es para bajar Saves en el VMU de la página de PlanetWeb y habilitar opciones extra como podrían ser personajes ocultos en juegos de pelea, por lo menos hasta que saquen el Zip Drive y se puedan bajar cosas más interesantes como MP3, fotos, archivos de texto, etc.





DESDE EL COMIENZO, EL HOMBRE A BUSCADO UN MUNDO QUE SE ADAPTE A SUS NECESIDADES...
THE WORLD GAME
UN MUNDO FANTASTICO...
TODAS LAS NOVEDADES
Visitanos en la Web...
Muy Pronto!!!
ROSARIO
SAN MARTIN 860 L10 TEL. 0341-4214926
MENDOZA 3936 TEL. 0341-4399218
TWGAME@ INFOVIA.COM.AR
PlayStation
NINTENDO64
SEGA
Sega Dreamcast
NEO·GEO

# Final Test
## reviews
## índice



## Lo mejor del mes



Crono Cross




Winning Eleven 2000

## Los íconos de Next Level

**PlayStation**
- CANT. DE JUGADORES
- BLOQUES DE MEMORIA
- JOY. ANALOGO
- SHOCK / RUMBLE

**Nintendo 64**
- EXPANSION
- RUMBLE PACK
- CANT. DE JUGADADORES

**Dreamcast**
- 1 JUGADOR
- 1 A 2 JUGADORES
- 1 A 4 JUGADORES
- JOYSTICK
- BLOQUES DE MEM.
- CABLE VGA
- JUMP PACK
- VOLANTE
- MADE IN JAPAN

## Algunas breves referencias para que comprendan mejor nuestro sistema de puntuación

### (100-90) Clásico
Todos los juegos que se encuentren en esta categoría, son altamente recomendados por su gran calidad.
Estos títulos no tienen desperdicio y a la hora de elegir son una compra segura.

### (89-80) Excelente
Estos juegos no llegaron al siguiente nivel, simplemente por alguna pequeña deficiencia, pero su calidad sigue siendo sobresaliente y todos ellos son muy recomendables.

### (79-70) Muy Bueno
Los títulos que están en esta zona, todavía tienen una buena calidad, aunque con algunos defectos. Siempre son bien recibidos por los aficionados a su género.

### (69-60) Bueno
Estos son los famosos juegos para pasar el rato, entretenidos, pero en algunos de sus aspectos un tanto desprolijos.
Lo mejor es verlos un poco antes de decidirse.

### (59-50) ¡Hmmmmm!
Estos juegos solo resultan llamativos por su nombre, o porque su costo es lo suficientemente bajo como para no arrepentirse.

### (49-40) ¡Cuidado!
Los juegos que tengan estos puntajes se han salvado de tocar fondo gracias a una pequeña virtud.

### (39-30) ¡Corran!
Si a pesar de nuestras advertencias deciden adquirir uno de estos, no se quejen.

Los desdichados que no superen el 30% son considerados una compra que sin lugar a dudas van a lamentar toda su vida y sólo sirven para tareas hogareñas como nivelar una mesa o algo por el estilo.



PlayStation 

## Covert Ops: Nuclear Dawn



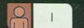
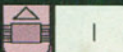

**Por Maximiliano Ferzzola**

Coverts Ops: Nuclear Dawn es un híbrido. Una mezcla extraña entre Resident Evil y Metal Gear Solid, con más elementos del primero que del segundo. En vez de zombies, combatimos terroristas que parecen igual de tontos. En el juego tomaremos el papel de Jack Morton, quien debe rescatar a un embajador que fue capturado dentro de un tren militar lleno de cabezas nucleares por un grupo terrorista que se hace llamar Knights of the Apocalypse, y a la vez evitar que estos resentidos sociales vuelen medio mundo con las Nuke (flor de chivo me mandé ¿no?) Para que se entienda mejor es algo así como el Alerta Máxima 2 de los videojuegos.

En el juego lo que más se destaca son los gráficos (salvo las FMV que apestan) y algunos sonidillos, lo demás no supera las expectativas de nadie. El control no es lo que se dice muy dinámico (a pesar de contar con muchas funciones) y las cámaras pueden transformarse en la pesadilla de cualquiera. Pero, incluso si nos olvidamos de sus falencias por un rato, Covert Ops no resulta en ningún momento divertido. Tiene esa aura de "ya lo vi demasiadas veces" que nos hace caer en la peor de las somnolencias después de apenas dos horas de juego. Para colmo, ni la historia, un elemento esencial en estos juegos, es interesante. Otro punto en contra: El tipo lleva en todo momento el arma desenfundada y apunta automáticamente, así que con poco de práctica pronto vas a ser un ejército de un solo hombre. Para colmo los terroristas se mueren después de haber recibido como máximo dos o tres balas. Aburridooooooo... hola, ¿a alguien ahí le interesa la diversión? Maaaa sí, que maten al embajador y vuelen el mundo, yo me voy a jugar de vuelta a Resident Evil. Aunque, con un poco de paciencia y mucha falta de criterio, se le puede encontrar el gusto.



Compañía / Distribución: Sugar & Rockets / Activision
Dirección de Internet: www.Activison.com
Género: Aventura de espías tipo Survival


Lo Mejor: Los gráficos y Backgrounds

Lo Peor: Aburrido como una lechuga sin vinagre

**68%**

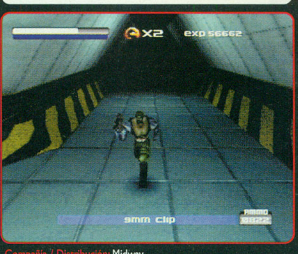
PlayStation 

## MK Special Forces

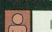
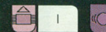



**Por Rodolfo A. Laborde**

¡Atención fanáticos de Mortal Kombat! Si ya se estaban cansando de las interminables luchas de a dos, llegó el momento de darle una oportunidad al nuevo MK Special Forces, que combina una gran aventura con algunos acertijos interesantes con los combos y fatalities, bien conocidos por todos ustedes. El juego es ahora en tercera persona y el personaje principal es Jax... sí, puede que no sea nuestro personaje favorito pero así es la cosa. El grandote de brazos de acero tiene que buscar a Kano y al resto de la banda Black Dragon, que se escapó de una prisión de alta seguridad (menos mal) y andan sueltos por ahí, haciendo de las suyas. Una de las novedades más interesantes es que ahora Jax podrá elegir si quiere reventar a golpes a sus enemigos o si prefiere llenarlos de plomo caliente. La acción transcurre en cinco niveles que, a su vez, se subdividen en dos o tres más, pasando de las calles de alguna ciudad metropolitana a los reinos de pesadilla del Outworld. Eso sí, hay que reconocer que con el tema de los saves, los muchachos de Midway le erraron fiero porque si por algún motivo llegamos a perder, vamos a tener que retomar la aventura desde el comienzo del nivel (si tenemos en cuenta que los niveles se subdividen, eso puede significar bastante tiempo perdido). De todas maneras, la AI de los enemigos de Jax no es para nada alta, ni siquiera la de los bosses. La verdadera prueba radica, creo yo, en saber por dónde meterse y qué hacer con tal o cual objeto. Una interesante vuelta de tuerca que posiblemente guste tanto a los fanáticos del género como a los que no lo eran tanto.




Compañía / Distribución: Midway
Dirección de Internet: www.midway.com
Género: Pelea/Puzzle


Lo Mejor: El nuevo toque para la saga MK

Lo Peor: Se puede grabar sólo entre niveles

**72%**

PlayStation 

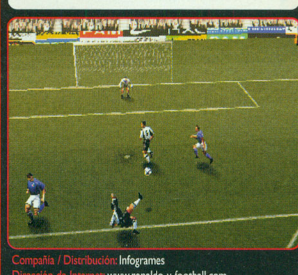
## Ronaldo V-Football



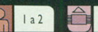

**Por Diego Vitorero**

Al ritmo del carnaval carioca Infogrames se saca las plumas y se baja de la carroza brazuqueira para traernos un juego de fútbol que si no fuera porque no termina de ser excelente en todas sus áreas, estaría ahora mismo haciéndole la disputa por la corona a la saga Winning Eleven. En RVF podemos jugar el típico partido de exhibición, un torneo, o participar en un campeonato mundial contra cualquiera de las 64 escuadras internacionales de los cinco continentes, entre otros. En lo que a jugabilidad respecta es uno de los puntos más destacables, aunque hay ocasiones en las que los jugadores se mueven como "monigotes", pero tiene lo suficiente como para brindarnos un juego entretenido y desafiante. Los gráficos le dan un atractivo que bien vale la pena mencionar, cada jugador cuenta con una buena cantidad de polígonos y el nivel de detalle general es bueno, y no por esto último "tironea" o se torna lento. Antes de comenzar un partido, es posible establecer la estrategia del equipo cambiando a los jugadores dentro del campo de juego, haciendo los cambios que creamos convenientes y una serie de opciones que nos permiten definir la táctica a utilizar en los encuentros.

Es una pena que el tiro de Infogrames haya pegado en el palo; estuvo cerca, pero le faltó el toque final para (por lo menos) tratar de destronar al mejor juego de fútbol consolero. Esperemos que más empresas se dediquen a hacer juegos de tan buena calidad como Ronaldo V-Football.



Compañía / Distribución: Infogrames
Dirección de Internet: www.ronaldo-v-football.com
Género: Fútbol


Lo Mejor: Casi todo, nada se destaca sobre el resto

Lo Peor: La molesta música garota todo el tiempo

**85%**





PlayStation

# Digimon World



**Por Maximiliano Ferzzola**

Ok, me voy a confesar... ¡ODIO A LOS POKÉMON! Sí, odio a los Pokémon, imaginen como odio a los clones de los Pokémon. Estos Digimon me gustan menos todavía (y eso ya es mucho decir). De la factoría Bandai (que a mi entender tienen más derechos a lucrar que cualquier otro con este fenómeno, ya que son los "inventores" del Tamagotchi, ese maldito bicho que dio origen a toda esta banda de engendros) nos llega este clon híbrido entre Pokémon y Tamagotchi para alimentar, aún más, este género de andar criando monstruos.
En el juego personificamos a un pibe al que le fascina todo lo que tenga que ver con estos monstruos digitales. Por esas cosas del destino, este pibe es tragado por un Tamagotchi y aparece en el mundo de los Digimon para, por supuesto, salvarlo de la amenaza de no sé qué. Nos dan un monstruo y lo tendremos que entrenar. Como en un Tamagotchi, a los monstruos les da hambre, les da sueño, sufren si los tratamos mal, quieren ir al baño y toda esa cantinela. ¿Cómo explicárselos?
Si les gusta toda esta onda de criar monstruos, y son unos Hardcores en el tema, supongo que Digimon les va a encantar porque es lo único que tiene para ofrecer. Los gráficos son correctos, los sonidos también y la jugabilidad, sin ser de lo mejor, zafa. De todas maneras, aquellos que busquen algo más se van a decepcionar feo. Porque lo único que hay que hacer es criar todos los monstruos posibles y, a la larga, esto resulta muy aburrido. Sin contar que la historia es una gansada de aquellas que ya leímos incontables veces. ¿Un consejo? Si quieren una mascota consíganse un perro, o a lo sumo una tortuga, que no tiran rayos pero que por lo menos están vivos y reciben y dan cariño.



Compañía / Distribución: Bandai Digital Entertaiment
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: Crianza de Monstruos/RPG


1 | 1

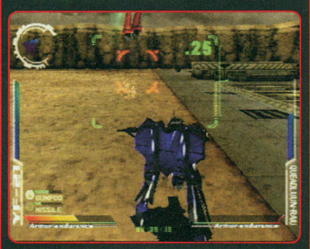
Lo Mejor: Si te gusta el tema...

Lo Peor: Si no te gusta el tema...

**60%**

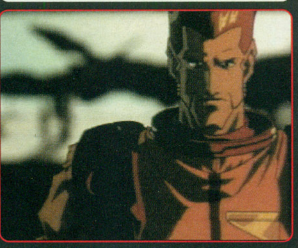
PlayStation

# Macross Plus

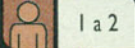


**Por Santiago Videla**

Este juego sin duda va a marcar un acontecimiento histórico, por ser el primer título en utilizar la licencia de Macross, sin hecharla a perder. Macross Pluss está basado en el conocido y exitoso animé de 4 capítulos, pero a su vez es una extraña recopilación de todo el universo de Macross o Robotech, como prefieran llamarlo, que además incluye naves y vehículos muy conocidos, que aparecieron durante la primera generación de la serie de televisión, muchos de los cuales también corresponden a la película "Do You Remember Love?".
En líneas grenerales este es un juego en donde siempre combaten 1 contra uno de una forma muy parecida a la de títulos como los Armored Core o Virtual On, pero con la diferencia que además de los combates en los que estaremos usando nuestras naves en su forma de robot ("Battroid"), también hay niveles en los que vamos a tener que combatir con los aviones en su forma original o sea sin transformar. En su modo para un solo jugador, Macross Plus nos da la oportunidad de participar de una historia similar a la de la serie, pero bastante abreviada, usando a Guld Goa Boman e Isamu Dyson (sus protagonistas originales).
También podemos jugarlo de a 2 en pantalla dividida y lo mejor del caso es que aquí podremos pilotear la unidad que se nos antoje. En pocas palabras, un juego muy simple, pero recontra adictivo y muy recomen-dable, especialmente para los fans de Macross.



Compañía / Distribución: Shoeisha Co. Ltd
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: Acción / Arcades




1 a 2 | 1

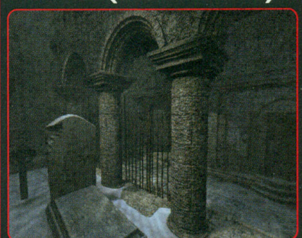
Lo Mejor: Los modelos de las naves son de primera

Lo Peor: Los escenarios son muy reducidos

**75%**

PlayStation

# Dracula (Rèsurrection)

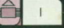


**Por Malvina Zacarías**

De la PC a tu consola una muy buena aventura gráfica basada en la clásica novela de Bram Stoker. Pasaron siete años y el Señor de los Vampiros vuelve al ataque. Esta vez Mina es atraída al castillo del Conde en momentos que Jonathan no puede evitarlo. Aquí las estacas, crucifijos y ajos estarán en segundo lugar, porque el arma principal para enfrentar por segunda vez al vampiro será el amor (y nuestra inteligencia).
Se desarrolla en tres capítulos. Comenzamos viajando a Transilvania en busca de nuestra esposa. Nos dirigimos directamente al corazón de sus bosques, que alberga una posada enigmática, donde daremos nuestros primeros valientes pasos para enfrentar los obstáculos naturales y humanos mientras buscamos la forma de llegar al tenebroso castillo.
En la segunda parte encontramos un pasaje subterráneo entre la posada y el castillo. Un vez en éste último, los puzzles se complican poniendo en jaque nuestro ingenio. Aquí conoceremos a Dorko, una vieja hechicera, que nos ayudará a cambio de que recuperemos su talismán.
Pasadizos secretos, cofres escondidos, hermosas vampiresas y dragones de piedra serán el marco de algunos de los puzzles que deberemos resolver.
Es una aventura corta, no demasiado complicada, con gráficos bellísimos y excelentes animaciones. Podemos girar 360° en cualquier lugar donde estemos parados y examinar de cerca los objetos de importancia.
El final de película nos dejará un sabor a revancha.



Compañía / Distribución: Index / Canal Multimedia
Dirección de Internet: www.draculagame.com
Género: Aventura Gráfica



1 | 1

Lo Mejor: Ambientación y gráficos

Lo Peor: Es corta

**72%**

Nintendo 64

Nintendo 64

Game Boy Color 

## Starcraft 64




**Por Santiago Videla**

Con millones de fanáticos en todo el mundo, que cada vez van siendo más y más, Starcraft se ha ganado el privilegio de se uno de los mejores y más jugados juegos de estrategia en tiempo real de todos los tiempos en PC.
Si bien en consolas y especialmente en la N64 este tipo de juegos no es el más difundido, la conversión deste alucinante título es un agregado que seguramente será muy bien recibido por todos aquellos interesados en el tema.
Uno de los detalles más interesantes de Starcraft 64 es que además de las tres campañas para el modo de un jugador que venían en el original, también trae las tres nuevas campañas con nuevas unidades y escenarios, que fueron introducidos en su primera y única expansión oficial conocida como Brood Wars.
El juego en sí está muy bien adaptado y tanto la calidad de los gráficos como la animación de las unidades son muy buenos.
Entre otras cosas este juego también incluye un modo para dos jugadores en pantalla dividida (para este modo es necesario tener el "Expansion Pack"), pero al tratarse de un juego de estrategia realmente no le veo mucho sentido.
A pesar de que al principio cuesta un poco acostumbrarse a jugarlo con el pad, con un poco de práctica podrán solucionarlo, por lo demás creo sin temor a equivocarme que hasta la fecha este es el mejor juego de estrategia en tiempo real hecho para N64.




Compañía / Distribución: Blizzard / Nintendo
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: Estratégicos

1 a 2

Lo Mejor: Los gráficos y la jugabilidad

Lo Peor: El control es un poco incómodo

**82%**

## Kirby 64




**Por Rodolfo A. Laborde**

Este es un juego que me dejó realmente descolocado. ¿Por qué? Porque tiene gráficos que son alucinantes para un nene o nena de cuatro años pero tiene también una complejidad que un chico de esa edad difícilmente entendería. Y si un adulto se sienta a jugarlo, es todo tan cute que se hace difícil soportarlo más de un par de horas. Da toda la sensación de que quisieron hacer un juego para todas las edades y al final no dejaron demasiado conforme a ninguna. No por nada está el dicho que dice: "El que mucho abarca poco aprieta". Pero quiero dejar en claro que, a pesar de lo que acabo de comentar, el juego no es para nada malo. Al contrario. Kirby, la pelota simpaticona, cuenta con una amplia variedad de movimientos y está dotada con la habilidad de poder tragarse a sus enemigos, junto a los poderes de los mismos. Lo interesante del caso es que podremos combinar los poderes de nuestros adversarios, transformando así a nuestro gordito rosado en una máquina de mat... perdón, tragar. Y una vez que hayamos pasado algunos niveles, vamos a empezar a hacernos de un grupito de amigos que nos acompañarán en la travesía en busca de los pedazos del cristal mágico. Los gráficos son de lo más simples, pero adecuados para este tipo de juegos. Los niveles son una mezcla entre 2 y 3 dimensiones y la acción transcurre siempre de izquierda a derecha y a veces de abajo para arriba y viceversa. Incluso es posible volver a recorrer el mismo nivel para obtener algún que otro ítem que se nos haya escapado en la primera pasada. En fin, no sé ustedes, pero yo me estoy hartando de esta onda cute que tiene el 95% de los títulos de Nintendo 64. ¿Será por eso que me gustó tanto la saga de Turok?




Compañía / Distribución: Nintendo
Dirección de Internet: www.nintendo .com
Género: Arcade de plataformas

1



Lo Mejor: Los poderes y la variedad de movimientos de Kirby

Lo Peor: ¡Estoy harto de la onda cute de Nintendo!

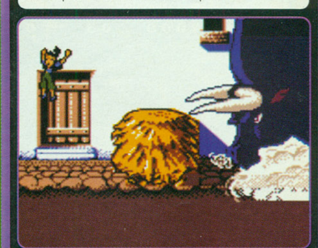
**63%**

## G. & G.: The Road to El Dorado




**Por Maximiliano Ferzzola**

A pesar de que Gold and Glory: The Road to El Dorado, de los capos de Ubi Soft, no inventa nada nuevo en el mundo de las consolas, logra divertir con una formula tan legendaria como los videojuegos, la de Plataformas. El Dorado, para abreviar, está basado en la película animada de Dreamworks que está pronta a estrenarse en nuestro país. Tanto la película como el juego cuenta la historia de Miguel y Tulio en su búsqueda por los tesoros legendarios de la no menos legendaria ciudad El Dorado. A lo largo y a lo ancho de los niveles no tendremos que hacer otra cosa que saltar sobre objetos y pegar espadazos a como dé lugar. Todo en El Dorado es correcto, y muchas veces mejor. Los gráficos son geniales, dándole al juego esa apariencia a dibujo animado tan difícil de lograr en la GBC. Y, agárrense fuerte, cada uno de los 20 niveles cuenta con música propia, que en la mayoría de los casos son de lo más llevaderas. Cada tres pantallas tenemos un Boss, una gorda, un jefe o como ustedes llamen a esos bichos grandes que custodian los niveles. Lo más impresionante de este título es la cantidad de frames de animación que tienen los dos personajes. Miguel y Tulio pueden correr, saltar, agacharse, colgarse, escalar, rodar, arrastrarse y pegar con espadas. Tal vez, lo que le quite algo de puntaje a este producto sea lo fácil que resulta luego de que le agarramos la mano. En realidad, ya estamos tan curtidos con las plataformas que no resultan muy complicadas hoy en día. Lo más probable es que El Dorado nos dure unas horas hasta que lo pasemos, pero podemos racionarlo si queremos, ya que cuenta con el viejo y querido sistema de Passwords. De todas maneras, es una compra de la cual no se van a arrepentir.



Compañía / Distribución: Planet Interactive / Ubi Soft
Dirección de Internet: www.ubisoft.com
Género: Arcade de Plataformas

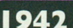
1

Lo Mejor: Las animaciones y musiquitas

Lo Peor: Fácil y nada nuevo

**76%**

## Game Boy Color



### 1942




**Por Maximiliano Ferzzola**

¡Maldito juego el que me tocó analizar! Odio criticar clásicos... Tengo que llenar 15 líneas en Times New Roman tamaño 10 de cosas que ya todos sabemos. ¿Quién demonios no conoce el 1942? Sí, ese del avioncito que mataba otros avioncitos disparando para todos lados. O sea, lo único que se puede decir es que la conversión a Game Boy es correctísima. Los mismo gráficos, los mismos niveles, los mismos power-ups, los mismos sonidos, etc, etc. Digo, porque tampoco es un juego que lo comprometa demasiado a uno. Solo hay que avanzar y destruir. Miles de muertos, hijos sin padres y una guerra de un solo hombre que ganar. O sea, un juego para jugar en el bondi cuando tenemos cerca de 45 minutos de viaje y que no nos da pena sacarlo cuando llegamos a destino. Ni siquiera puedo chorear algo de espacio con la historia ¡Porque no la tiene! Bueno, nunca le pregunté, pero si quieren saber qué onda lean material sobre la Segunda Guerra Mundial ¡y listo! ¿Recién diez líneas? Maldición... ¡Ma´ sí, yo invento una historia! Había una vez un tipo que aburrido construye un avión con latitas de cerveza. Aparentemente las latitas de cerveza habían pasado por una especie de radiación, lo que logra que el avión pueda matar a todo el arsenal de aviones de un país... ¡Pero lo único que él quería era volver a su casa para ver El Laboratorio de Dexter (sí, en ese año ya existía). Un pobre diablo que tuvo que pelear una guerra ajena. Bueh, si les gustó el jueguito en su tiempo les va a gustar ahora. La conversión es exacta y... ¡llegué a las 15 líneas! Así que... ¡Chau gente!




Compañía / Distribución: Digital Eclipse / Capcom
Dirección de Internet: www.capcom.com
Género: Arcade de aviones


1 a 2

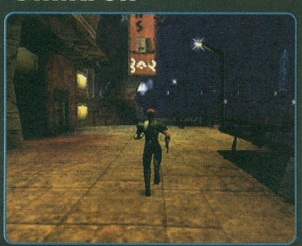
Lo Mejor: 1942

Lo Peor: ¡Que yo tenga que escribir la crítica!

**75%**

## Dreamcast

### Omikron



**Por Santiago Videla**

Omikron fue uno de los proyectos más ambiciosos que apareció en PC en estos últimos tiempos y entre otras cosas, este juego prometía recrear un universo de una forma sorprendentemente real.

Si bien muchas de las increíbles promesas que se hicieron sobre éste título quedaron en el camino, su versión final llegó a buen término, ya que combinando varios estilos de juego bastante diferentes en una aventura distinta a todo lo conocido.

A pesar del altísimo nivel de detalle que tiene la versión de PC, su conversión para Dreamcast ha reproducir casi a la perfección sus espectaculares gráficos y la mayoría de los gigantescos e impresionantes escenarios, lo cual sin duda es un mérito para quienes estuvieron a cargo de pasarlo.

Sacando algunos efectos de partículas, que requieren mucha velocidad de procesamiento y otros detalles menores como las texturas metalizadas de algunos vehículos, el resto es idéntico a la versión de PC, incluso cuenta con todos los temas interpretados por David Bowie que tiene el original y hasta se puede jugar en castellano.

El mayor problema de este juego es que se frena a cargar con mucha frecuencia y cuando eso pasa la pantalla se congela y suele resultar bastante molesto, igualmente si eso no les afecta demasiado es una aventura muy buena como para ir teniendo en cuenta.



Compañía / Distribución: QuanticDream / Eidos
Dirección de Internet: www.eidos.com
Género: Aventuras / Rpg








Lo Mejor: Los escenarios son alucinantes

Lo Peor: Se frena para cargar con bastante frecuencia

**77%**

## PlayStation2



### Hrésvelgr




**Por Rodolfo A. Laborde**

¡Qué suerte que todavía no me compré una PlayStation2! Me alcanzan los dedos de una mano para contar los juegos que vale la pena comprarse para esta consola. Y este juego de carrera de naves con título onda trabalenguas no es precisamente uno de ellos. Expliquemos por qué le tiramos tantos palos a Hrésvelgr (que alguien me desanude los dedos por favor ): por más lento que vayamos por la pista, es facilísimo salirse de ella y hasta en algunos casos nos pareció que el juego se iba a colgar por quedar trabados en algún lado. El nivel de dificultad es altísimo, lo que nos anima aún más a apagar la máquina y usar el CD de freesby, si no fuera por lo que duele cada juego de éstos... Los límites de los recorridos están tan mal señalizados que nunca sabemos si vamos bien o si estamos por salirnos del circuito. Y por si eso fuera poco, el juego no aporta absolutamente nada nuevo al género. Ni siquiera gráficos que nos alucinen.

El juego intenta ser un Wipeout, es decir, naves que corren en distintos circuitos a altas velocidades y que se dan con todo unas a otras. Para partir al medio a nuestros adversarios podremos comprar misiles, lásers, cohetes y cañones lanzadores de energía. Y como nuestros contrincantes también pueden comprar estas cosas, vamos a poder defendernos por medio de las chaf, que desvían tanto a los misiles como a los cohetes. En fin, si gustan de las carreras y ya se compraron esta consola, ni lo duden, consíganse la última versión de Ridge Racer. ¡Quedan todos avisados!




Compañía / Distribución: Gust Co. Ltd.
Dirección de Internet: No hay información disponible
Género: Carreras


1


Lo Mejor: La música está bastante buena

Lo Peor: No aporta absolutamente nada

**55%**



# Chrono Cross

**Por Maximiliano Ferzzola**

Imagínense esto: Duermen plácidamente, arropados y calientitos en sus cómodas camitas. Una pesadilla interrumpe lo que podría haber sido uno de los mejores sueños que hubiesen podido tener en años. Y en esa pesadilla, una persona a la cual no conocen muere acribillada por vuestras manos ahora ensangrentadas de fluido inocente. Despiertan... su madre les anuncia el desayuno. Su novia les pide un favor. Y, al rato, se desmayan sin razón aparente. Cuando recuperan la conciencia ya nadie en su pueblo los conoce. Su madre ya no existe y su novia sí, los





recuerda, pero... ¡muertos! Ven su propia tumba. La persona que en sueños parecía muerta, ahora les salva la vida. Además, toda una legión de soldados los anda buscando bajo las órdenes de alguien que no conocen por cuestiones también desconocidas. El destino tiene esas vueltas que muchas veces ahogan la razón de cualquiera que crea en la linealidad de la vida. Oscuro ¿no? Y Serge, nuestro protagonista, se ve enredado en este juego de locura aparente y lucidez absoluta. Pero Serge no se da por vencido, y decide saber que ha ocurrido con todo ese mundo que antes consideraba propio.

Como verán, uno de los puntos fuertes de esta nueva entrega de Square es la historia. No podía ser de otra manera. Chrono Cross es, de alguna forma, la continuación del clásico de Super Nintendo, Chrono Trigger. Este último se destacó en su tiempo por lo original de su argumento cuando en el mercado abundaban las típicas y conocidísimas historias de "elegidos" y esos engendros sin imaginación. Hoy en día, la cosa también está bastante agotada en cuanto a historias, pero productos como éste refrescan el género manteniéndolo con vida. Pero si creen que lo mejor de Chrono Cross es la historia, equivocados están, mis amigos. Chrono Cross es un producto con muchas virtudes. La historia es uno de ellas, pero créanme que tiene muchas otras. Para que se den una idea, el "Dream Team" de Square, entre los que se encuentran Akira Toriyama (Dragon Ball Z) como diseñador de personajes, es el responsable de esta joya.

## Un sueño hecho realidad

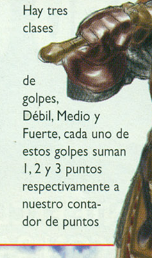
Los gráficos son simplemente de ensueño, de hecho, muchos al ver en acción este Chrono Cross creían que eran de Dreamcast o PS2; no se imaginaban que la Play diera para tanto. Yo tampoco, pero es así. Detallados, coloridos, llenos de texturas y luces. ¡Pocas veces visto! Los sonidos no desmerecen en absoluto. Las melodías son pegadizas melodías y los efectos, maravillosos. ¡Créanme, ni se imaginan el límite tecnológico y artístico al que puede alcanzar la PlayStation hasta que conozcan Chrono Cross!

Además, Chrono Cross no es para nada lineal. No solo tiene varios finales, sino también varios caminos para acceder a ese final. Cada palabra que digas, cada decisión que tomés, cada camino que elijas cambiará, de alguna manera u otra, el despeño de las acciones futuras. Un juego muy complejo, con un valor agregado: jugarlo de vuelta, una vez pasado, no aburre.

## Combo System y Elementals Fields

Como ya comentamos en el Hands-On del número anterior, Chrono Cross tiene un sistema de batalla novedoso y atractivo. Los Elementos (Magias) no necesitan de puntos de Maná para ser ejecutados. ¿Cómo se tiran? Cada Elemento puede ser usado solo una vez en batalla y se ejecutan con los puntos acumulados de nuestros golpes.



Hay tres clases de golpes, Débil, Medio y Fuerte, cada uno de estos golpes suman 1, 2 y 3 puntos respectivamente a nuestro contador de puntos



acumulados para la ejecución de magia. Lógico, que cada golpe tiene un porcentaje de pegada que va subiendo a medida que asestamos piñas, siendo más fácil de ejecutar el débil. Como por turno podemos golpear más de una vez al adversario, se pueden lograr combos muy interesantes. Por ejemplo: abrimos el combate con un golpe Fuerte, el cual suma tres puntos de poder, lo acertamos. Tiramos un Elemento en su máxima potencia. Nuestro poder queda en cero. Ahora volvemos y pegamos un golpe Medio, 2 puntos de poder y, como nos queda un turno, tiramos un hechizo con esos 2 puntos para acabar, en un abrir y cerrar de ojos, con cualquiera de esos enemigos pusilánimes que andan dando vueltas por ahí. Pero esto no queda acá. En el juego existe algo llamado Elementals Fields (campos elementales) que constan de tres zonas. Los Elementos tienen diferentes colores. Cuando tiramos uno, el primero de esos campos se pone del color de ese Elemento. Tiramos otro, y el primer campo cambia al color del Elemento que acabamos de invocar, corriendo al color anterior el segundo campo. Y así hasta que luego de pasar por el tercero los colores van desapareciendo. ¿Para qué sirve esto? Mientras más predomine un color dentro del Campo Elemental más poder va a tener ese color y más débil se hará el color contrario. Si en el campo predominan los blancos, los hechizos negros van a ser menos poderosos. Los Campos Elementales sirven también para Invocar Criaturas. Estos poderosos bichos, solo pueden ser llamadas cuando el Campo Elemental está TODO del color de su Elemento. Parece complejo, pero en la práctica resulta muy intuitivo y permite estrategias que lograrán que cada batalla resulte diferente. Muy interesante.



## Lo nuevo de Square

Como todos, Square se renueva y ha decidido eliminar, en esta entrega, el sistema de batallas aleatorias. Supongo que una decisión como ésta no les debe haber sido muy fácil de tomar, ya que el sistema de "Random Battles" son legendarias dentro de todas las sagas de la compañía. Como prometían, no es necesario llenarnos de experiencia para terminar el juego (aunque cumple un rol importante) ya que con el sistema de Combos y Campos Elementales la lógica entra más en juego que la fuerza bruta. Si ha eso le sumamos que los elementos no se ganan por experiencia sino comprándolos o encontrándolos, la cosa toma más cuerpo. Cuarenta son los personajes que podrán combatir a nuestro lado, y la mayoría traen bajo el brazo un Mini Quest que hemos de resolver si queremos que se unan a nuestras filas. Pero no




necesariamente vamos a poder tenerlos a todos, ya que los caminos del destino no siempre se cruzan. Sin lugar a dudas, Square está experimentando, poco a poco, nuevos caminos para no agotar su exitosa fórmula. Y, esta vez, le dio en el clavo. Lo cual los usuarios agradecemos. No creo poder transmitir realmente lo que Chrono Cross es capaz de producir en los corazones de los muchachos y muchachas roleras. Si me permiten las comparaciones, a pesar de que ambos productos son en esencia diferentes, Chrono Cross es mejor que los Final Fantasy conocidos. Square se supera a pasos agigantados, por lo que no me sorprendería que FF IX dé por tierra con todos los elogios que este Chrono Cross ha recibido. De todas maneras, déjenme decirles que la novena parte de FF la va a tener difícil contra este nuevo gigante. Un juego indispensable en la colección de cualquier rolero o amante de los buenos juegos. Antes de cerrar la nota, les avisamos que en Next Level Extra de este mes podrán disfrutar de la primera parte de la guía de este juego que, seguro, les va a volar la cabeza. ¡No se la pierdan!

Compañía / Distribución: SquareSoft / Square
Dirección de Internet: www.square.com
Género: RPG



Lo Mejor: TODO (¿no se entendió todavía?)

Lo Peor: Que la perfección no exista...

97%



# X-Men: Mutant Academy




**Por Maximiliano Ferzzola**

Con el inminente estreno de la película de los Hombres X en nuestro país, nos llega, de la mano de los muchachos de Activision, X-Men: Mutant Academy, un arcade de pelea que trata, por lo menos, de no pasar vergüenza frente a los títulos de Capcom. ¿Lo logra? Sí, pero por muy poco y debiéndole mucho.

El problema es que X-Men: Mutant Academy no deja de ser un juego del montón por más que tenga a los mutantes como protagonistas. Un juego de peleas más, de esos que con el tiempo suelen aburrir por su monotonía. Cyclops, Beast, Storm, Phoenix, Wolverine y Gambit son los primeros personajes a elegir. Luego, pasando el juego unas cuantas veces más, podremos controlar a Magneto, Toad, Mystique y Sabretooth. Los gráficos de los personajes y de los escenarios, la verdad, que están bastante buenos, y valen la pena el juego, pero las animaciones son desastrosas. Como si fuera poco, la gente de Syrox Developments trata de innovar con el sistema de especiales, pero es de lo mas molesto que me ha tocado jugar. Hay tres barras de energía, cada una tiene una especial que le corresponde. Supuestamente podemos mover la energía de una barra a la otra, pero en el "fragor" de la batalla esto resulta demasiado complicado por más fácil que nos lo haga ver Xavier en el Training Room. Además, lo que más pena da es que, a pesar de tener sus diferencias, X-Men: Mutant Academy no logra despegarse por completo de la fórmula de Capcom aunque lo intente. Por ejemplo, Cyclops tiene casi los mismos poderes que tiene en la saga Capcom, incluyendo el de la patadita al estilo Guille y el Mega Super Poder del Optic-Blast.









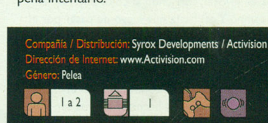




Los modos son los que todo juego de este género debería tener: Arcade, Survival, Versus y Training. Entre ellos el que más se destaca es el modo Training en donde aprenderemos, con la ayuda de Xavier y Cerebro, todos los movimientos del personaje elegido. Pero incluso con la novedad del asunto, aguantarse al Dron de Xavier felicitarnos por haber realizado un golpe de solo un botón resulta más que ofensivo. También existe un History Mode, pero para que se habilite tendremos que pasar todo el juego con todos y cada uno de los personajes. Ese es otro problema de X-Men: Mutant Academy, tiene muchas opciones que se habilitan luego de pasar el juego una innumerable cantidad de veces. Estoy seguro que nadie lo jugará mas de tres horas seguidas sin que el juego agote. Por lo que habilitar todos los secretos que tiene puede resultar un verdadero dolor de estómago.

Yo diría que el juego realmente vale la inversión si sos un fanático empedernido de los Mutantes X. Ya que entre las opciones a habilitar figuran las tapas de los comics más vendidos por los mutantes, todos los finales (de muy buena calidad) de los personajes, un trailer de la película, un "detrás de cámara" de la misma, dibujos de los X-Men realizados especialmente para el juego, nuevos vestuarios (¡los de la peli también!) y alguna que otra sorpresita que no deseo arruinarte. Pero eso sí, te tiene que sobrar la paciencia y REALMENTE tenés que querer a estos tipos porque sino, ni siquiera vale la pena intentarlo.

Compañía / Distribución: Syrox Developments / Activision
Dirección de Internet: www.Activision.com
Género: Pelea




Lo Mejor: Los gráficos

Lo Peor: Un juego más de peleas

**68%**

LLEGARON LAS CARTAS
EN ESPAÑOL DE




VENTAS POR MAYOR Y MENOR
BOOSTERS - ALBUMES
TODO EL MERCHANDISING




TENEMOS LOS MEJORES
JUEGOS



CLUB NINTENDO
DEL USADO

Trae tu cartucho usado
de Nintendo o Game Boy
y te lo tomamos en parte
de pago por otro






PLAYSTATION
TODO EN ACCESORIOS,
LAS ULTIMAS NOVEDADES
Y MUCHO MAS!!!

YA LLEGARON
LAS FUNDAS PARA
GUARDAR TUS CD'S!
(TAMBIEN POR MAYOR)

TENEMOS
TODO PARA
SEGA Y FAMILY!!!

ENVIOS AL INTERIOR CONTRA REEMBOLSO POR CORREO ARGENTINO

REPARAMOS TODAS LAS MAQUINAS (SERVICE PROPIO)




AV. RIVADAVIA 2988 (FRENTE A PLAZ
ABIERTO DE LUNES A
E-MAIL: CONTACTO
NUEVA DIRECCION DE INTERN



RECIBIMOS LOS ULTIMOS ACCESORIOS PARA TU GAMEBOY COLOR!
PLAYSTATION2
LOS ULTIMOS JUEGOS DE LA NUEVA CONSOLA DE SONY!
SEGA DREAMCAST
LOS MEJORES TITULOS!!
RACING WHEEL
DOUBLE SHOCK
VOLANTE EXCLUSIVO DE POWER GAME!!
WER®
ALL
SIEMPRE MAS
KONAMI
¡NOVEDAD!
TENEMOS LA BATERIA CON EL DRUMMANIA PARA PLAYSTATION 2
COMERCIO ADHERIDO A LA CAMARA ARGENTINA DE VIDEOJUEGOS



# Colin McRae Rally 2.0




**Por Diego Vitorero**

Si no fuera por las amenazas del jefe, que prometió subirme a un auto de rally, pero atado en la parte delantera y hacerlo chocar de frente contra una pared a 190 Km/h si no hago la nota de una página, podría sintetizar este Test con pocas palabras: ¡Colin McRae Rally 2.0 es un RE-CAÑO!
Como mi intención no es la de quedar echo paté, mejor escribo la nota completa y hago caso omiso a las intenciones del Boss. [Nota del Editor: esta vez zafaste, pero la próxima no te salvás.]
El primer CMcR ya era uno de los mejores de este género, pero Codemasters nuevamente da que hablar con esta flamante versión que lleva el nombre de uno de los mejores pilotos del rally mundial. El Inglés, que hasta el año 1998 corría con el Subaru Impresa, para el año 1999 decidió cambiar y tomar el control del potente auto de la marca del óvalo; obviamente estoy hablando del Ford Focus.

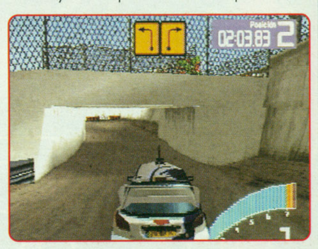
## Cada vez mejor

La jugabilidad ha sido pulida hasta llegar a un punto brillante. No sólo la conducción mejoró, los movimientos son más reales y el control sobre el auto es total. Además de esto último, el sistema de nivel de daños en tiempo real le dan un atractivo difícil de superar. Realmente es impresionante. Me encontraba cómodamente liderando una de las etapas intermedias, mi Mitsubishi Lancer copiaba las curvas del circuito como si se las supiera de memoria, el pie soldado al acelerador, cuarta a fondo, " 30, tres, izquierda, rebaje" dijo el copiloto, pero apenas lo escuché; de repente y sin aviso un árbol del tamaño del Obelisco apareció en frente (en realidad yo me lo llevé puesto), después de rebotar una y otra vez la trompa del auto, el parabrisas, la luneta trasera, los guardabarros y hasta la tapa del baúl que se abría y cerraba quedaron destrozados. El paragolpes trasero al pasar el próximo salto se desprendió por completo. Pero no importaba, mi querido auto nipón estaba más cerca del desarmadero que de ir a una exposición. El daño en el vehículo es inversamente proporcional a la conducción del mismo. Esto quiere decir que cuanto más averías tenga el auto, menor será su rendimiento. No es lo mismo manejar un coche sin un sólo raspón a manejar uno que tiene bollos por todos lado; en el segundo caso comenzaremos a notar que los cambios saltan, no frena, le cuesta doblar y el motor baja su performance a raíz de que se deterioran el caño de escape y el turbocompresor.
En CMcR 2.0 es posible salirse de la pista y perderse, cosa que el año pasado no sucedía ya que teníamos el camino lateral bien delimitado. ¡Hasta podemos caernos al agua!
En esta ocasión los modos de juego están ordenados en dos categorías, Rally y Arcade, en donde podemos jugar campeonatos, etapas individuales, pruebas contra reloj o uno nuevo llamado desafío, en donde competimos contra la máquina o un amigo a través de la pantalla dividida en una pista similar para ambos, pero en carriles diferentes. Como broche de oro, los gráficos también fueron optimizados, dándole el agrado visual que el juego se merece. Fondos más nítidos y detalles que antes no estaban presentes, ahora son uno de los puntos más destacables. Seguramente se preguntarán qué es lo malo del juego; la respuesta es muy sencilla, nada. No digo que todo sea perfecto. Lo que sí puedo afirmar es que Colin McRae Rally 2.0 tiene la robustez que caracteriza a todo un clásico en el género. Todas las áreas se complementan unas con otras permitiendo que el juego nos brinde horas y horas de entretenimiento.















Compañía / Distribución: Codemasters
Dirección de Internet: www.codemasters.com
Género: Rally

1 a 4 | 1

Lo Mejor: Que seguro habrá un Colin McRae para PS2

Lo Peor: Ya pensaré en algo

**92%**



# Winning Eleven 2000

**Por Diego "Jelly" Vitolelo**

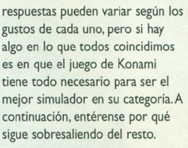
Afinaron la voz? ¿Comieron bastante miel? ¿Sí? ¡Perfecto! Entonces todos al unísono cantemos...

¡Olelé, olalá, FIFA se la come, Winning Eleven se la da! Y así sigan cantando hasta que se cansen, como lo harían en la cancha gritando por su equipo favorito, porque la única verdad es ésa. Una vez más la saga más popular, la mejor, la que no tiene sustituto en juegos de fútbol para consolas, destrona a cualquiera de sus competidores. ¿WE tenía competencia? Los miles de lectores que nos escriben mes a mes y nosotros decimos rotundamente que... ¡No! Aunque hay muchas compañías que creen que compiten con WE, dejemos que sigan soñando, total no le hacen mal a nadie.

Discúlpenme si soy un poco duro con la serie de EA Sports, lo que pasa es que ya estoy cansado de que lo único que hagan año tras año es cambiar algo en los gráficos y alguna que otra cosa. ¿Me quieren decir para qué nos sirve un juego con un diseño alucinante si al final es lo mismo del año anterior? Por lo menos yo no le encuentro una razón. Sin ir más lejos, muchos de ustedes habrán leído el Final Test de FIFA 2001 para PS2 en el número anterior. Personalmente me llevé una desilusión enorme: tiene el mejor diseño jamás visto en un juego de fútbol para consola, pero para ser sincero me quedo con el viejo y querido Tehkan World Cup de los fichines; mi cuerpo produce más adrenalina con ese arcade que con FIFA 2001.

Los juegos de fútbol han ocupado un lugar muy especial en el mundo de las consolas y computadoras. Tal es el caso que, cuando hay que elegir el mejor juego en la categoría deportiva, ¿cuál gana? Un juego de fútbol, cuando invitamos un amigo a casa para jugar un rato, ¿generalmente a qué jugamos? A un juego de fútbol; y puedo enumerar un millar de cosas que hacen que los juegos de este tipo sean los más elegidos por millones de jugadores a lo largo del globo terráqueo.

Ahora el tema es el siguiente: Estando el mercado saturado de juegos del deporte más popular, ¿cómo se hace para saber cuál es el ganador? Las respuestas pueden variar según los gustos de cada uno, pero si hay algo en lo que todos coincidimos es en que el juego de Konami tiene todo necesario para ser el mejor simulador en su categoría. A continuación, entérense por qué sigue sobresaliendo del resto.





## Gracias Konami por hacernos tan felices

Si bien en términos generales no cambió demasiado con respecto a WE 4, trae mejoras en cuanto a realismo y jugabilidad, lo cual no es poco y hacen que si antes lo considerábamos excelente, ahora sea todo un clásico. Sólo esperemos que la fábrica nipona no se duerma en los laureles.

Después de revisarlo una y otra vez, lo único malo que encontramos fue que sólo se pueden elegir equipos de la Liga Japonesa de Fútbol, pero esto último queda en segundo plano dada la espectacularidad del juego. ¡No se desesperen, blancas palomitas! Esto no quiere decir que haya pocos equipos para liderar, ya que la J-League cuenta con cuatro divisiones entre las del Este y Oeste además de los equipos formados por las estrellas más destacadas.

En esta quinta entrega la jugabilidad es lo mejor de todas las series WE. Es lo que más lo diferencia de FIFA o cualquier otro juego de fútbol. Fiel a su filosofía, agrega algunas mejoras que lo hacen más realista. Un ejemplo claro es que a lo largo de los partidos se crean bastantes pelotas divididas, como así también muchas intervenciones de los jugadores y mucho roce, así mismo los cabezazos en el área contraria se hacen más difíciles. Además, para convertir un gol, casi es imposible desde larga distancia, cuesta mucho hacerlo desde tres cuartos de cancha para atrás. Esto resulta en que las situaciones de gol no se den con frecuencia.

Otras cosas que ayudan a que WE2K deje el lado arcade por el de la simulación es que cuando queremos gambetear a un rival la velocidad de nuestras piernas no valen de nada si tenemos constante presión por parte de la defensa contraria. Nuevamente no basta con mover al jugador que comandamos para dejar pagando a nuestro marcador, hay que tener mucho cuidado con esto. La precisión en los pases aéreos y al ras del piso es fundamental como en la realidad. Si tiramos el esférico al montón con la esperanza de que uno de los nuestros lo atrape, es posible que sea interceptado y comience un contraataque por parte del oponente. ¿Todo lo dicho les parece poco? Esperen a leer lo que sigue.

Otra de las cosas que sorprende (y van...) es cómo los jugadores disputan las pelotas, cada balón dividido se disfruta y se pelea mucho más, cuesta mucho llegar al arco contrario con tanto roce y pérdida de pelota. En lo que a mí respecta, ¡me encanta! Aunque hay que reconocer que a muchos puede hacerles perder la paciencia, en especial a aquellos que estén acostumbrados a hacer dos pases y estar tirando el centro para meter un tanto.

En lo que al reglamento respecta, están incluidas todas las reglas de la actual liga nipona, por ejemplo el gol de oro en tiempo extra que otorga dos puntos para la escuadra ganadora contra los tres puntos para el equipo que gane el partido en los 90 minutos iniciales; ésta es una de las más peculiares.

Una de las cosas que quiero dejar bien en claro en este Final Test, es que Winning Eleven 2000 es tanto o más realista que su antecesor. Es por eso que todos los fanáticos del "balompié" lo eligen a la hora de prender sus consolas y vibrar hasta morir con el mejor de los deportes por excelencia. ¡Para festejar vamos con otro cántico! "Me parece que FIFA no sale campeón, me parece que FIFA no sale campeón... Winning Eleven... Winning Eleven lo *(Beeep!)*".

Compañía / Distribución: Konami
Dirección de Internet: www.konami.co.jp
Género: Simulador de Fútbol




Lo Mejor: ¡Que Konami piensa sacar un Winning Eleven para PS2!

Lo Peor: Sólo hay equipos ponjas para elegir. ¡Bah! ¡Que importa!

**95%**



# Legend of the Dragoon

**Por Maximiliano Ferzzola**

Relacionando este Legend of the Dragoon con los parámetros menos convenientes para los muchachos de Sony, todo en él resulta demasiado correcto. Y ese es el mayor problema con este título. Porque, que Square haya revivido el género agonizante de los RPG en su momento, manteniendo hasta hoy en día su reinado, no quiere decir, en ningún momento, que sus juegos sean los modelos correctos a seguir por todos. La fórmula Square funciona solo para Square y punto. Incluso los responsables de Final Fantasy VII, más allá de seguir casi con los mismos ingredientes que desde sus principios, entre RPG y RPG se nota una mejora increíble y no solo en el apartado gráfico. Pero no, la gente de Sony en vez de crear un éxito de la nada y que contenga personalidad propia prefirió subirse al tren de los que tratan de emular las maravillas de Square. Y, como no podía ser de otra manera, no le salió del todo bien. Es un primer buen intento... si para el próximo se consiguen una personalidad.



## Vamos punto por punto:



En el apartado gráfico no hay reproches de nuestra parte. Muy buenos. Las FMV tienen una calidad increíble, semejante a las vistas en FFVIII.

El sonido y las musiquitas son de lo más flojo del título pero zafan.

La historia es lo de siempre: Dart, nuestro héroe, vuelve a su aldea, luego de buscar por todos lados al malo que mató a su familia, y la encuentra arrasada. Un gran mal amenaza la paz... bla bla bla... necesitan encontrar a los siete Dragoons para derrotarlo bla bla bla. O sea, la misma película de siempre.

La jugabilidad es correcta

La diversión y la originalidad... brillan por su ausencia. Y esto último es el mayor problema de Legend of the Dragoon. Estamos jugando un título de Square, pero sin Square. Y, créase o no, se nota la diferencia.







A pesar de que Sony trató de separarse de su clara influencia, para no decir robo, creando un sistema de combos y contraataques, nada de esto fue suficiente. En absoluto. Y es realmente una lástima, porque se invirtió mucho dinero en el desarrollo de este juego y con el uso de dos neuronas más hubiesen podido brindarnos algo más divertido y original. Aunque sea sacrificando el aspecto gráfico, porque este es el claro ejemplo que un buen background o una linda animación no hacen un total satisfactorio.





En resumen, Legend of the Dragoon es un buen juego con gráficos y animaciones increíbles. Pero totalmente carente de espíritu y personalidad propia. Y aunque les cueste creer eso le roba mucha diversión a la cosa. De todas maneras, si te sobran unos pesos, sos fanático de los RPG y ya tenés todos los títulos de Square, dale una probadita a éste, el primer intento de Sony de imitar celosamente a Square.

Compañía / Distribución: Sony Computer Entertaiment Inc.
Dirección de Internet: www.sony.com
Género: RPG





Lo Mejor: Las FMV

Lo Peor: Carente de personalidad, me aburre

**65%**

**Ahora sos una pieza fundamental para nuestro Sitio.**

Si sos un fanático del género fantástico, y tenés un sitio web o querés crear uno donde puedas rendirle culto a tus personajes favoritos, entonces Camelot te propone que seas una pieza más de la primera comunidad virtual del género fantástico. Donde día a día se suman más páginas de fans como vos, para crear la red más grande de sitios web, donde se podrá encontrar todo el material que nunca antes fue posible agrupar en un solo lugar.

**www.camelot-comics.com.ar**

Av. Corrientes 1388. Cap. Fed. Tel. 4374-6152 Venta telefónica 4373-2902
"envíos al interior" Abierto todos los días.
www.camelot-comics.com.ar ventas@camelot-comics.com.ar





# Wacky Races




**Por Maximiliano Ferzzola**

Quién no quiso alguna vez que el Coyote se desayunara al Correcaminos? ¿Quién no deseó, aunque sea por unos segundos, que Silvestre aplastara a Piolín? ¿Quién no cruzó los dedos para que Pierre Nodoyuna llegara primero y saboreara la victoria por unos segundos? Bueno, ahora esto último puede suceder y Pierre




Nodoyuna las puede dar todas. Porque, de la mano de Infogrames y directo de Sheffield House, llegan los Autos Locos a la Dremcast, con Penélope Lamour, Los Hermanos Macana, el Espantomóvil, Pedro Bello y, por supuesto, Pierre Nodoyuna junto a su inseparable perro Patán, entre todos los otros que nos deleitaron de chicos. Wacky Races es muy similar, en cuanto manejo e interface, a juegos como Mario Kart, y propone un total de 11 personajes (3 ocultos al principio) cada uno con técnicas especiales para deshacerse de los autos enemigos, 22 pistas, múltiples modos de carreras y dos estilo de manejo (entre otros secretitos).




## De Cartoon Network a la Dreamcast

La calidad gráfica de estos Autos Locos es impresionante: la técnica de sombreados y colores vivos realmente logra hacernos creer que estamos dentro del dibujito que hoy en día se emite por Cartoon Network. Espectacular es decir poco del detalle que cuentan cada uno de los modelos de los autos y las pistas. En cuanto al sonido... ¡GUUUUAAUUUU! Solo resta decir que adopta el idioma con el que tengas configurada la Dreamcast, los personajes tienen cada uno su parlamento que se adapta a las circunstancias en las que se encuentren y, el relator, sigue paso a paso la carrera con comentarios dignos de Hanna y de Barbera juntos. Muy buenos, además, los sonidos de los autos y otros efectos.

## No sabía que estar loco fuese tan difícil

Si el juego tiene un inconveniente es su excesiva dificultad. No pasa como en muchos otros de este género que una vez que agarrás la delantera te quedás ahí hasta que cometás algún estúpido error. Primero, que en este Wacky Races es muy difícil tomar el primer puesto, dado que siempre TODOS los autos locos van juntos y pasar por toda esa maraña de lunáticos es cosa de bravos. Segundo, una vez que decís "Traguen polvo, malditos" siempre alguno se las arregla para partirte el coche al medio y de vuelta al último puesto.

En definitiva, Wacky Races es un Excelente juego de carreras con opciones a troche y moche que evoca aquellas tardes en las que, leche de por medio, nos sentábamos a reír un rato con estos que están más para el Borda que para la Dreamcast. Eso sí, extremadamente difícil y, muchas veces, frustrante, pero que nos brinda la oportunidad de ver, de una buena vez y por todas, ganar a Pierre Nodoyuna. Falta que el Coyote se coma al Correcaminos y cartón lleno.









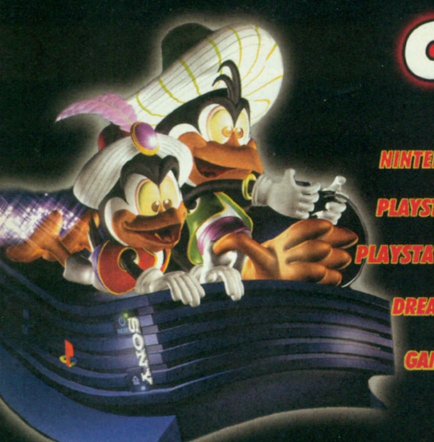
Compañía / Distribución: Sheffield House / Infogrames
Dirección de Internet: www.infogrames.com
Género: Arcade de carreras

1-4 Players | VMU compatible | Jump Pack compatible

Lo Mejor: Los gráficos y sonidos

Lo Peor: Más difícil que tirar una piedra al suelo... ¡y errarle!

**83%**




# CLUB TAKU

## ULTIMAS NOVEDADES!

**NINTENDO 64:** INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER 2000 - KIRBY 64 STARCRAFT

**PLAYSTATION:** FINAL FANTASY IX - THREADS OF FATE - X-MEN MUTANT ACADEMY

**PLAYSTATION 2:** GOLF PARADISE - DEAD OR ALIVE 2 - TEKKEN TAG TOURNAMENT DRIVE EMOTION TYPE-5

**DREAMCAST:** FUR FIGHTERS - VIRTUA TENNIS - ECCO THE DOLPHIN I·SPY: OPERATION ESPIONAGE

**GAME BOY:** TOMB RAIDER - DINOSAUR - TOONSILVANIA - I.S.S.S. '99

TENEMOS LA BATERIA PARA EL DRUMMANIA DE PLAYSTATION2!

GAME BOY COLOR
PLAYSTATION
NINTENDO 64
PLAYSTATION 2

DREAMCAST
GENESIS
SUPER NINTENDO
NEO GEO POCKET

TENEMOS LAS POKÉMON TRADING CARDS GAME EN ESPAÑOL

ENVIOS AL INTERIOR CONTRA REEMBOLSO POR CORREO ARGENTINO

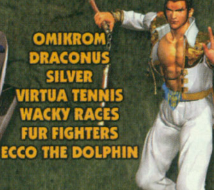
SERVICIO TECNICO DE CONSOLAS

**Av. Cabildo 2280 - Local 18**
**Teléfonos: 4787-5217 / 4787-6684**

# JUEGOMANIA



## DREAMCAST



OMIKROM
DRACONUS
SILVER
VIRTUA TENNIS
WACKY RACES
FUR FIGHTERS
ECCO THE DOLPHIN

## NINTENDO 64

INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER 2000
KIRBY 64
RALLY CHALLENGE 2000

## GAME BOY




X-MEN MUTANT ACADEMY
HEROES OF MIGHT & MAGIC
UEFA 2000
CRYSTALIS
DINOSAUR
TOMB RAIDER
TOONSILVANIA
WACKY RACES

## PLAYSTATION 2

RIDGE RACER 5
TEKKEN TAG TOURNAMENT
STREET FIGHTER EX 3
DEAD OR ALIVE 2
FIFA 2000

¡CONSEGUI TUS POKEMON TRADING CARDS ORIGINALES!

SERVICIO TECNICO DE CONSOLAS - ENVIOS AL INTERIOR DEL PAIS

VENTA DE MAQUINAS Y CLUB DE ALQUILER DE DVD

AV. RIVADAVIA 6836 LOCAL 57 GALERIA SAN JOSE DE FLORES - TEL./FAX: 4613-4276



# Street Fighter III Double Impact

**Por Rodolfo A. Laborde**

La saga que comenzó hace años atrás y que significó varios millones de dólares en ganancias para el imperio Capcom, sigue dando pelea. Esta vez no se trata de otra continuación de la trilogía Alpha (conocida en su país de origen como Street Fighter Zero) sino de la última serie, de nombre SF III New Generation, que transcurre supuestamente varios años después de los hechos ocurridos en SF II. Como su nombre lo indica, en New Generation aparecen varios personajes nuevos -algunos de ellos muy interesantes- y algunas caras ya conocidas por todos, como Ryu y su amigo/rival Ken.

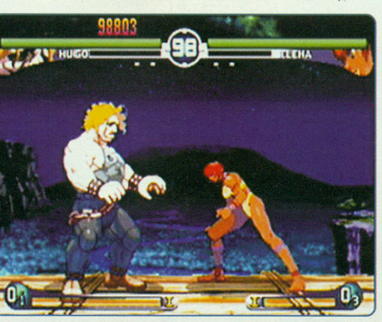


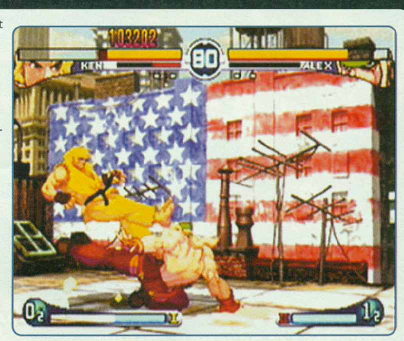




## Piña va, piña viene

Tiempo más tarde apareció una nueva versión de SF III. Second Impact (que así es como se llama) tenía unos pocos detalles que lo hacían apenas diferente del primero: la aparición de un nuevo personaje, el gigante Hugo (de apariencia muy similar a uno de los enemigos que enfrentamos en Final Fight ) y el infaltable y siempre oculto en alguna parte, Gouki, que los americanos, que no pueden con su genio, apodaron Akuma ("demonio" en japonés). Se agregaron además algunos fondos nuevos y se retocaron varios de los que ya existían en la versión anterior. Sega, que no para de darnos una alegría tras otra ( ¡cómo te queremos, Sega..! ) lanzó un CD que trae ambos títulos, es decir, New Generation y Second Impact y que se dio a conocer como SF III Double Impact. Pero a no confundirse con el último título de la serie -Third Strike- que tiene como novedad la llegada de la bella Chun Li y tres personajes inéditos más, además de varios fondos diferentes y nuevos temas musicales para cada escenario. Ya se vieron, también para la consola de Sega, imágenes de este último título en la E3 pero por ahora éste queda en la lista de espera.

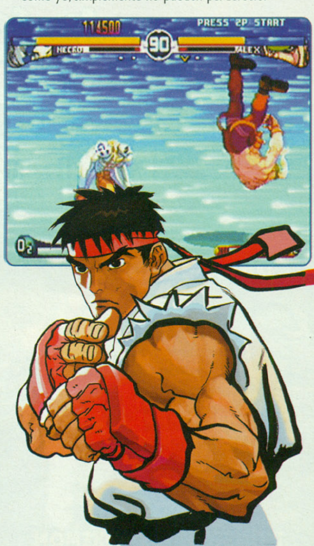



Pero volvamos al tema. Los personajes de Double Impact aparecen en un tamaño bastante más grande que el de sus vecinos de la serie Alpha y sin mostrar píxel alguno. Es simplemente espectacular, al igual que los arcades, la fluidez con la que se mueve cada uno de los luchadores callejeros. Esto demuestra que Dreamcast tiene el aguante suficiente como para que no se tenga que "mutilar" cuadros de animación. Y créannos, se nota a la legua. Para todos aquellos que no hayan tenido muchas oportunidades de ver esta serie de SF, la acción no es tan rápida como la de los VS. de Capcom ni tiene el estilo de dibujos de los Alphas, que se asemejan más a un dibujito animado. No se puede decir que sean ni mejores ni peores, sólo diremos que los luchadores de esta nueva entrega parecen ser más reales.

Entre los nuevos chicos y chicas están Ibuki, una ninja (kunoichi) muy rápida y ágil, el poderoso Alex, Sean, un chico brasilero que busca seguir los pasos de Ken, Oro, un misterioso viejo que vive en el Amazonas y algunos otros más. Luego de elegir el personaje que más nos guste, tendremos que optar por uno de los tres poderes, llamados super arts, que podremos usar sólo cuando la barra que se encuentra al pie de la pantalla se haya cargado por completo (nada nuevo para los viejos seguidores de la saga).

El lado malo de todo esto -si es que le queremos buscar la quinta pata al gato- es que son pocos los personajes que podemos elegir. Gill -no el norteamericano Guile-, el boss, no es seleccionable en un principio y dudamos que lo podamos usar luego. Hubiese estado bueno también que las diferencias entre Second Impact y New Generation fueran mayores. Así y todo, esta doble entrega sigue siendo de lo mejor y si son fanáticos de los juegos de lucha 2D de Capcom, como yo, simplemente no pueden perdérselo.






Compañía / Distribución: Capcom
Dirección de Internet: www.capcom.com
Género: Lucha 2D

1-2 Players | VMU compatible | Jump Pack compatible

Lo Mejor: Las animaciones. El tamaño de los luchadores

Lo Peor: Los personajes no son muchos que digamos

**84%**


PlayStation
NTSC U/C
PlayStation
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
SCUS-94456
94456




W.S.
TODAS LAS CONSOLAS ,JUEGOS Y ACCESORIOS
DE LA MEJOR CALIDAD ,ENTREGADOS A DOMICILIO
CON UNA ATENCION Y UN SERVICIO
UNICOS EN EL RUBRO.
SOLO MAYORISTA.
PlayStation





SEGA


GAME BOY COLOR



# Virtua Tennis

**Por Santiago Videla**

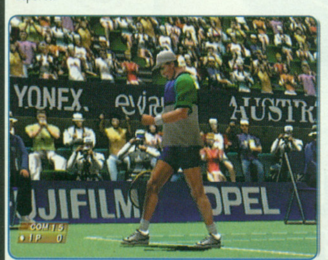
Una vez más, Sega vuelve a ssorprendernos con la espectacular conversión para Dreamcast de uno de sus más recientes lanzamientos, que en estos momentos está causando sensación en los salones de todo el mundo.

Después de un largo tiempo sin ver un juego de Tennis como la gente, parece que Sega decidió llenar ese vacío y lo que logró con Virtua Tennis fue mucho más de lo que todos esperábamos, por lo que este será un título muy difícil de superar.

## Igual que en la TV

En estas últimas semanas, Virtua Tennis ha comenzado a verse en algunos salons de nuestro país, en todos los casos, rodeado por una buena cantidad de gente que se no podía parar de babearse... y con razón.

A diferencia de la mayoría de los títulos que produce Sega, desde que Virtua Tennis comenzó a ser producido todos el proyecto se mantuvo con un perfil bastante bajo y recién se dieron a conocer algunos de sus detalles más importantes muy poco tiempo antes de su salida, lo cual terminó sorprendiendo todavía más a los fanáticos de este deporte.




En su versión para Dreamcast, Virtua Tennis es una reproducción idéntica del original, pero con las ya clásicas opciones adicionales que cada vez son más frecuentes en este tipo de conversiones.

Además del tradicional modo arcade, este juego nos ofrece una opción en la que iremos compitiendo en todo tipo de torneos para ganar dinero e ir progresando en nuestra carrera como verdaderos profesionales de la raqueta y al mismo tiempo vamos a poder usar el dinero que vayamos amarrocando, para ir habilitando una cantidad bastante importante de opciones ocultas entre las que encontraremos nuevos estadios y jugadores.

Gracias la gran simplicidad de sus controles, Virtua Tennis resulta de lo más accesible para cualquiera y es muy fácil tomarle la mano en muy poco tiempo.

Con un poco de práctica se pueden llegar a hacer cosas realmente espectaculares que nunca van a terminar de sorprendernos.

Si de dificultad se trata, aquí hay para todos los gustos, ya que incluso los más cancheros en el tema se van a encontrar con algunos oponentes controlados por la máquina, que en sus niveles más avanzados les van a hacer transpirar la camiseta más de lo que se imaginan.

Uno de los detalles más asombrosos de este juego es el cuidado que Sega puso a la hora de animar a los distintos jugadores.

Cada jugador reacciona de una forma diferente y la variedad de movimientos que tienen es realmente sorprendente, ya que lo que podemos hacer varía de acuerdo a la posición en la que estemos con respecto a la pelota.

Incluso se podemos llegar a hacer que nuestro jugador se tira, para tratar de alcanzar alguna pelota desviada y eso es sólo una de las tantas maniobras complicadas que con el tiempo aprenderemos a hacer.

Encima de todo la impresionante calidad de los gráficos y el elevadisimo nivel de detalle de los personajes hace parecer que estuviesemos viendo un partido real por televisión, con relato y todo lo que se les pueda ocurrir.

Los efectos tampoco pasan por alto, ya que entre otras cosas se pueden llegar a ver las marcas que deja la pelota en superficies como la de polvo de ladrillo, la tierra que levantan los jugadores al correr y hasta la sombra de las nubes que pasan.

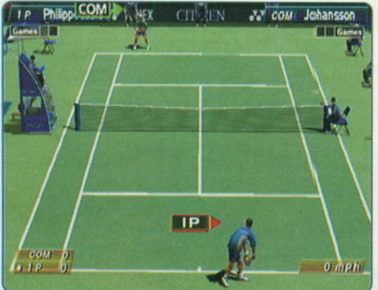
En algunos de sus modos de juego, Virtua Tennis también nos permite jugar dobles, con lo que podemos armar algunos partidos de aquellos entre cuatro personas.







Además de su impresionante jugabilidad, el espectacular nivel de detalle de los gráficos es moneda corriente en todo momento, especialmente a la hora de ver las repeticiones en donde las jugadas más importantes son tomadas desde los más variados ángulos tal y como si se tratara de una transmisión televisiva.




## ¿Alguien tiene alguna duda?

Con una jugabilidad verdaderamente envidiable, Virtua Tennis es capaz de enganchar incluso a los que nunca jugaron un juego de estos ni entiendan mucho acerca de este deporte, porque además de simple resulta terriblemente adictivo.

Creo que a esta altura no necesito decirles que con Virtua Tennis, cualquier otro juego de este deporte ha quedado por tierra y realmente va a ser bastante difícil que a corto plazo alguien pueda llegar a hacerle el aguante.

En pocas palabras, si son fanáticos de este deporte y hace rato estaban pidiendo a gritos un juego como la gente, para engancharse por horas y horas, sus rezos han sido escuchados y aquí lo tienen.




Compañía / Distribución: Sega
Dirección de Internet: www.sega.com
Género: Arcade Deportivo




Lo Mejor: Los gráficos

Lo Peor: No tiene opción de Internet

**93%**

# Marvel vs Capcom 2

**Por Santiago Videla**

Por fin llegó... si señores (y bien que se hizo rogar), pero afortunadamente la espera terminó y la versión americana del más reciente título de la serie "Vs" de Capcom finalmente ha caído en nuestras manos y aquí les contamos todas las novedades y todas sus diferencias con respecto al que anda dando vueltas por Japón.

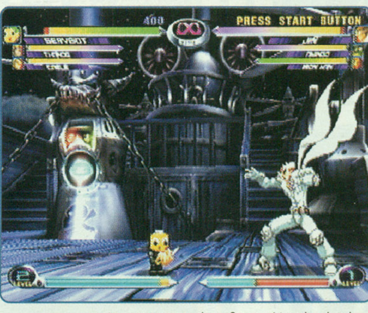
## Un éxito anunciado

Después de habernos alucinado con la versión japonesa de esta nueva maravilla de Capcom (y de habernos colgado largas horas), ya se veía venir que la versión americana rápidamente saltaría a los primeros puestos de su categoría.
Y efectivamente así fue, ya que una vez más este juego está quitándonos preciosas horas de nuestras vidas con uno de los más impresionantes despliegues de calidad, en lo que a juegos de pelea en 2D se refiere.
Uno de los aspectos más llamativos de esta versión es que incluye una serie de cambios bastante importantes con respecto a la versión japonesa (algunos muy buenos y otros no tanto).

## Un juego, dos versiones y muchos cambios

Una de las novedades que introdujo Marvel vs Capcom en su versión japonesa, es que nos daba la posibilidad conectar el control de nuestra Dreamcast junto con un VMU a la versión de salon y acumular puntos para habilitar muchas de las opciones secretas del juego. Pero aparentemente luego de un riguroso estudio de mercado en el resto del mundo se vio que a la gente no le entusiasmaba mucho la idea y la principal razón por la que esta opción fue suprimida en la versión americana fue para permitir que todo el mundo pueda tener acceso a todas las opciones sin necesidad de volverse locos.
Tal es así que los tres tipos de puntajes necesarios para habilitar personajes y escenarios han sido unificados y ahora todo se puede habilitar jugando en Dreamcast, ya que solamente hay una clase de puntaje, lo que personalmente me parece una decisión muy acertada.
Otro de los cambios que ha sufrido esta versión con respecto a la ponja (este sí es una buena noticia) es que ahora se ha incluído la totalidad de los personajes que figuran en la versión original de salón que llegan a un total de ¡56! y creo que no hace falta aclarar que eso lo convierte en el juego de pelea en 2D con más personajes de todos los tiempos.
Además de sus nuevos personajes (los mismos que en el original y el japones), Marvel vs Capcom 2 incluye todos los personajes de todos los otros títulos de la serie "Vs", incluyendo algunos de los primeros títulos de este estilo que aparecieron en las primeras versiones de X-Men o en Marvel Super Heroes.
Al igual que en la versión nipona, este juego nos permite intercambiar personajes con nuestros amigos, cosa que puede hacerse conectando dos VMU entre sí.

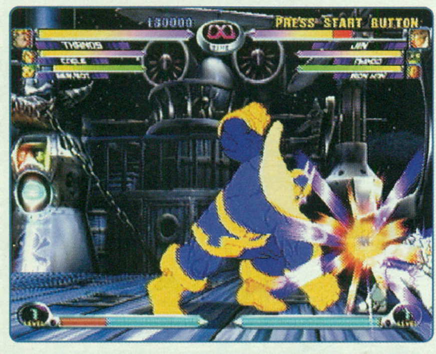


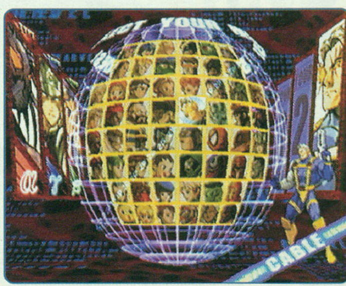





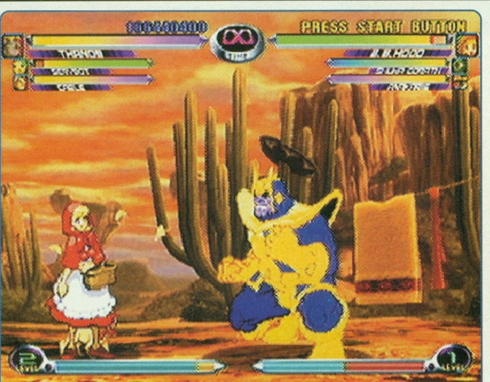


Indudablemente la ausencia más importante que noté a los pocos segundos de ver este juego es la de la opción Internet, que tan prometedora se veía en la versión japonesa.
Esta no es la primera vez que en un título americano se toma la decisión de remover esta opción, (sin ir más lejos les recuerdo que la versión japonesa de Soul Calibur la tiene y la americana no) y realmente no me explico cuales fueron las causas, ya que Capcom en ningún momento hizo comentarios al respecto.
Lo que más me extraña es que esto sucede en el preciso momento en el que Sega está impulsando a la Dreamcast, para que empiece a figurar cada vez más en Internet y éste podría haber sido un excelente comienzo.
La única explicación que se me ocurre es que originalmente este juego estaba preparado para funcionar en los servidores de SegaWeb, servicio que únicamente se presta en Japón, lo que me hace pensar que posiblemente las versiones americanas de Power Stone 2 y Capcom vs SNK tampoco contarán con la famosa opción para jugar Online... lástima.

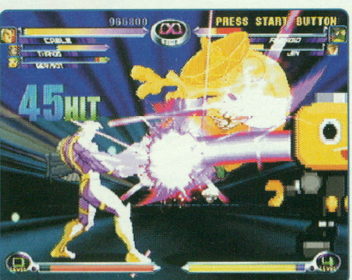


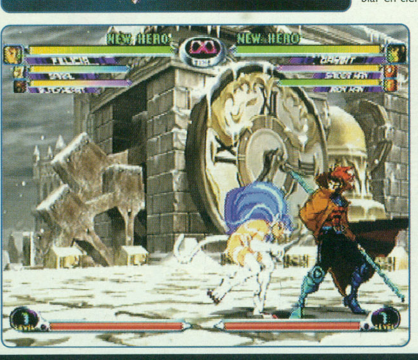








Al igual que en el resto de sus versiones, este juego no usa 6 botones para los golpes, sino que ahora los golpes medios han sido combinados con los golpes débiles, para que todo sea más simple.
Igualmente quédense tranquilos, porque todos los personajes que ya conocemos tienen todos y cada uno de sus movimientos comunes y especiales originales, porque a pesar de que los controles se han simplificado, absolutamente nada fue recortado.



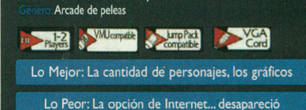

Aunque para pelear vamos a usar únicamente 4 botones, los dos restantes sirven para llamar a cualquiera de los otros dos miembros de nuestro equipo, para que vengan a ayudarnos (recuerden que ahora las peleas son entre equipos de 3) o si nuestra barra de Super Combos tiene el nivel suficiente podremos presionar los dos botones para llamar a nuestros compañeros al mismo tiempo y hacer que los tres usen sus ataques especiales en una demoledora combinación.
Al seleccionar cada personaje, también podermos elejir tres opciones diferentes que determinarán de que forma nos van a ayudar durante las peleas cada vez que los llamemos, opciones que son muy útiles en el caso de muchos personajes, como por ejemplo Jill Valentine, que al usar la opción "Heal Type" aparecerá en pantalla para traernos algunas de las combinaciones de hierbas tan características de los Resident Evil, para que recuperemos parte de nuestra energía.

### Naomi para todo el mundo

Aprovechando la potencia del hardware de la Dreamcast, Capcom decidió cambiar en cierta forma el estilo de sus juegos 2D combinando sus tradicionales personajes onda animé con impresionantes escenarios hechos en 3D con una calidad realmente envidiable.
Como ya se podrán imaginar, las animaciones de los personajes están intactas, ya que al parecer a la Dreamcast le sobran recursos para bancarse este tipo de juegos lo que significa que entre la versión americana y la de salón no hay ninguna diferencia.
A nivel gráfico, por mucho esto es lo mejor que ha hecho Capcom en cuanto a juegos 2D ya que además de los brillantes escenarios y la espectacular animación de los personajes se le suma toda una serie de nuevos efectos especiales que han sido hechos a nuevo desde cero para cada personaje y que aprovechan las ventajas de la Dreamcast agregando transparencias, brillos, luces de colores, etc.
La música por otro lado, aunque no es mala, no tiene mucho que ver con un juego tan movido como este y por momentos da la sensación de estar fuera de lugar.
Tal y como sucede en la gran mayoría de los juegos de pelea hechos por Capcom, es mi deber informarles que los finales son una verdadera lágrima (de hecho es el mismo para todos), pero en comparación con la impresionante calidad del juego esto es insignificante.
Si bien es una lástima la eliminación de la opción para jugar por Internet de la versión americana, Marvel vs Capcom 2 sigue siendo un impresionante título, imperdible para todos los fanáticos del género, muy especialmente de los incondicionales de la serie "Vs" y de seguro les va a hacer perder unas cuantas horitas de sueño al igual que anosotros, así que no se lo pierdan por nada.




Compañía / Distribución: Capcom
Dirección de Internet: www.capcom.com
Género: Arcade de peleas




Lo Mejor: La cantidad de personajes, los gráficos

Lo Peor: La opción de Internet... desapareció

94%



# Space Channel 5

**Por Maximiliano Ferzzola**

Hey, no puedo dejar de mover las cachas! ¡Yeah! Tengo todo el ritmo acumulado... Yep, Yep, Yep ¡soy el Travolta de la redacción! Apartate Dan que voy con mi ritmo loco. Quítate maldito Chicho que estropeas mi swing. Ohhhhhh Yeahhhh... Somebody Stop meeeee....

## 10 minutos más tarde...

Lo que acaban de leer son los síntomas inmediatos







luego de jugar una partida de Space Channel 5. Imposible quitarse el ritmo, inevitable seguir repitiendo mentalmente las musiquitas o tratar de emular las coreografías. Para los menos avispados, o para los que compran Next Level por primera vez, déjenme comentarles de qué la va este Space Channel 5: Los Morolians, unos extraterrestes funkies con toda la onda, invaden la tierra y obligan a los humanos a... ¡Bailar! ¡Yeah! Nosotros interpretamos a Ulala, la reportera más cool de la galaxia quién no solo debe salvar a la humanidad sino además mantener los ratings del Space Channel 5 altos. Para colmo, otras reporteras de la competencia nos hacen la vida imposible. Y para salir victoriosos en toda esta misión tenemos que... ¡Bailar! En realidad todo el juego se resume al viejo y querido Simon, pero más chaposo. Los extraterrestes bailan una coreografía y Ulala (o sea, nosotros) debe repetirlas, pero... ¡Con ritmo y siguiendo la musiquita! ¡Yeah! Los gráficos son increíbles, y la música un placer. Pero... no todo lo que brilla es oro. Space Channel 5 puede llegar a resultar una experiencia única las primeras veces que se juega o los primeros tres niveles, pero con el tiempo comienza a aburrir ya que a larga no es más que un videoclip interactivo. Si por lo menos hubiese diferentes caminos que tomar para variar la cosa... ¡Pero no! Todo lineal. No me malinterpreten, Space Channel 5 es divertido, pero en pequeñas dosis. Un atracón de este juego puede resultar en una inmediata y definitiva hemorragia cerebral.




## Bailá loca... ¡que se me va el rating!

El sistema no es por vidas, es por puntos de Rating. Por nivel nos piden que al final hayamos alcanzado cierto porcentaje. Si lo igualamos o lo superamos pasamos al siguiente nivel, si no nos cancelan el programa. Así de simple. Sumamos porcentaje siguiendo al pie de la letra las coreografías. Nos restan porcentaje cuando le erramos a las coreografías y cuando los Moroliens nos disparan. Por lo tanto, la resolución de si perdemos o no nos la dan al final del nivel. Si nos fue mal, tooooodooooo de vuelta. Y la mayoría de las veces esa vuelta es como de media hora de algo que ya jugamos.
Además, con los muchachos hemos encontrado un pequeño desfasaje. Pequeñísimo, pero lo suficientemente molesto como para frustrar al más paciente. Otra cosa, hay partes en donde tenemos que rescatar a los humanos raptados por los Moroliens pero, al contrario de lo que sucede en otros casos, cuando apretamos el botón para seguir el ritmo y así librarlos de la amenaza extraterrestre ¡NO HACE NINGUN RUIDO! Por lo que seguir el ritmo es imposible sin sonido. Por ahí los muchachos de Sega lo quisieron de esa manera, pero resulta difícil acordarse del ritmo sin el sonido como ayuda.




## Conga, conga, conga que siga la milonga

¿En resumen? Space Channel Five es un buen juego, original y divertido; pero que con el tiempo puede aburrir o resultar frustrante. Un juego con gráficos geniales, música pegadiza y perso-najes carismáticos, pero repetitivo. Como ya lo dije, Space Channel 5 es una experiencia inolvidable las primeras veces. Dosificándolo podremos tener juego para rato, pero de un tirón... atraganta.

Compañía / Distribución: Sega
Dirección de Internet: www.sega.com
Género: Baile




Lo Mejor: El ritmo, Yeah!

Lo Peor: Con el tiempo aburre

**75%**

## ¡más fácil que nunca!

# números atrasados

### Si estás buscando la solución de algún juego, en las referencias de las revistas que se encuentran debajo de este texto podés encontrar todas las que fueron publicadas en Next Level y Next Level Extra.

**NUMERO 1 (Noviembre 1998)** Especial: Dreamcast: Un informe a fondo de la nueva consola de Sega - Soluciones: Una guía con todos los movimientos, trucos y combos de Pocket Fighter - Trucos: Mortal Kombat 4 - NFL Extreme - Tomba y más...
**NUMERO 2 (Enero 1999)** Especial: Game Boy Color: Analizamos el nuevo sistema de Nintendo - Soluciones: Guía Completa de Metal Gear Solid Trucos: Tenchu - Turok 2 - Tomb Raider III - Test Drive 5 - Darkstalkers 3 - Extreme-G 2 y más...
**NUMERO 3 (Febrero 1999)** Especial: Te mostramos todos los secretos de la Dreamcast! Soluciones: Guía completa de Street F. Alpha 3 y la 1ra parte de la guía de Zelda: O. of Time - Trucos: Need for Speed 3 - Apocalypse - Spyro the Dragon y más...
**NUMERO 4 (Abril 1999)** Especial: Un informe exclusivo de Need for Speed: High Stakes - Soluciones: Guía completa de Silent Hill, los movimientos de Bloody Roar y Zelda: O. of Time (2da parte) - Trucos: Syphon Filter y más...
**NUMERO 5 (Junio 1999)** Especial: Los juegos de Star Wars: Episode 1 - Soluciones: Guía de Legend of Legaia (1ra parte) y Zelda (3ra parte) Trucos: NFS4, Gex 3, King of Fighters '98, Army Men 3D, The Last Blade, Lode Runner 3D y mucho más!

**Julio 1999** — NUMERO 6




Especial: Informe Especial Exposición E3 Soluciones: Guía de Legend of Legaia (2da parte) - Trucos: Bust a Move 4 - Ace Combat 3 - Guilty Gear - A Bug's Life - SW Ep. 1: Racer - Chocobo Racing y más...

**Diciembre 1999** — NUMERO 11

Especial: Pokémon: Te mostramos la pokémañia! Soluciones: Guías de Final Fantasy VIII (2da parte), Resident Evil 3 y X-Files! Trucos: Pac-Man World - Crash Team Racing - Ready 2 Rumble - Hydro Thunder - R. Rash 64

**Abril 1999** — NUMERO 15

Especial: Conseguimos una Play2 y te la mostramos! Soluciones: Guía de Fear Effect - Trucos: Die Hard Trilogy 2 - Syphon Filter 2 - Twisted Metal 4 - Jet F. Gemini - Dynamite Cop y más - Poster Doble!: Pokémon / NFS: P. 2000

**Agosto 1999** — NUMERO 7

Especial: La Guerra de los 128 Bits - Soluciones: Guía de Legend of Legaia (3ra parte) - Trucos: Resident Evil 2 - Nightmare Creatures - Driver - O.D.T - NFS4 - Dragon Ball: U. Battle 22 - Códigos para Game Shark y más...

**Enero 1999** — NUMERO 12




Especial: Revisamos el Donkey Kong 64 y los mejores juegos del verano - Soluciones: Guías de Final Fantasy VIII (3ra parte), Resident Evil 2 y Mission: Impossible Trucos: Spyro 2 - Test Drive 6 - V. Fighter 3TB

**Mayo 2000** — NUMERO 16




Especial: Resultados de la Primera Selección Anual a los mejores juegos de 1999! Soluciones: Análisis a fondo y Guía de Vagrant Story - Trucos: Syphon Filter 2 - NFS: Porsche Unleashed - Dead or Alive 2 - Gauntlet Legends

**Septiembre 1999** — NUMERO 8

Especial: Informe exclusivo de "The Last Revelation" - Soluciones: Guía de Driver (1ra parte) Trucos: Duke Nukem: TTK Croc 2 - Crash Bandicoot 3 - Actua Soccer 3 - FIFA 99 - MK4 - MK Trilogy - MK Mythologies y más...

**Febrero 1999** — NUMERO 13




Especial: La conspiración Capcom / Umbrella Soluciones: Guías de Gran Turismo 2 y Soul Calibur Trucos: CyberTiger - NBA Live 2000 - Lego Racers - Warpath: J. Park - Twisted Metal 4 - Virtua Striker 2: Version 2000.1

**Junio 2000** — NUMERO 17




Especial: Informe Exclusivo de E3 2000, la exposición de juegos más grande del mundo! - Soluciones: Vagrant Story (última parte) - Informe Exclusivo: Metal Gear 2: Sons of Liberty - La nueva aventura de Solid Snake!

**Octubre 1999** — NUMERO 9




Especial: Final Fantasy VIII ¿El mejor juego de Play? Soluciones: Guía de Driver (2da parte) y la primera parte de la guía de Soul Reaver - Trucos: Tarzan - Grand Theft Auto - Sled Storm - Sega Rally 2 - Mario Golf y más

**Marzo 1999** — NUMERO 14




Especial: PlayStation2 - Revelamos todas sus características - Soluciones: Guías de Toy Story 2 y Tomorrow Never Dies Trucos: Ready 2 Rumble - Rainbow Six - FIFA 2000 - Mario Party 2 - Soul Fighter - Crazy Taxi y más

**Julio 1999** — NUMERO 18




Especial: Dreamcast: Los nuevos títulos de la consola. - Final Test: Revisamos 44 títulos! Trucos: Tony Hawk Pro Skater - Rainbow Six - Perfect Dark - Colony Wars: Red Sun - Grudge Warriors y más!

**Noviembre 1999** — NUMERO 10




Especial: La Dreamcast sale a pelear - Soluciones: Guía de Soul Reaver (2da parte), Dino Crisis y Final Fantasy VIII (1ra parte) Trucos: Wipeout 3 - Speed Freaks - Centipede - Quake 2 - Neon Genesis Evangelion y mucho más!

**Enero / Febrero 2000** — NL EXTRA NUMERO 1




Solución Completa: Tomb Raider: The Last Revelation - Trucos: Fighting Force 2 - Ape Escape - FIFA 2000 - Medal of Honor - Gran Turismo 2 - Toy Story 2 Póster: Tomb Raider: The Last Revelation

**Marzo / Abril 2000** — NL EXTRA NUMERO 2




Guías: Gran Turismo 2 - El ABC de la PlayStation (todos los trucos de la Play) - Solución Completa: Medal of Honor - Trucos: Rainbow Six - Supercross Circuit - RE: Code Veronica - Top Gear Rally Póster: Dead or Alive 2

**Mayo 2000** — NL EXTRA NUMERO 3




Guías: Deception III - El ABC de la PlayStation (última parte) - Soluciones Completas: Syphon Filter 2 - Galerians - Trucos: Medievil II - Rollcage Stage II - Urban Chaos - Virtua Cop 2 - Carrier Póster Doble!: Shenmue

**Junio 2000** — NL EXTRA NUMERO 4

Soluciones Completas: MediEvil II - Final Fantasy VII - Guía: Pokémon Stadium - Trucos: Nascar Rumble - Rayman - GTA2 Rainbow Six - MDK2 NBA Shootout 2000 y más Póster Doble!: Fear Effect y Tomb Raider

**Julio 2000** — NL EXTRA NUMERO 5




Soluciones: Legend of the Dragoon - Wild Arms 2 - The Legend of Mana - Alundra 2 - Resident Evil - Nueva Sección: Adventurer's Handbook: Los trucos pedidos por los lectores - Póster Doble!: Space Channel 5 y The Legend of Mana

## COMO CONSEGUIR LOS EJEMPLARES ATRASADOS:

Obtenerlos es muy sencillo, sólo hay que tener en cuenta que estos métodos son válidos únicamente para los que vivan dentro de la República Argentina. Para realizar tu pedido sólo tenés que optar por alguna de las siguientes opciones:

### A Pasar por nuestra Editorial:

En nuestras oficinas contamos con todos los números en existencia de las revistas, por lo que únicamente tenés que pasar a buscar los que estés necesitando.

### B Giro Postal o Telegráfico:

Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados (fijate bien que el costo varía si es de Next Level o Next Level Extra), indicando en el giro que es para **"Martín Varsano - DNI 21.495.971"**, a la siguiente dirección: **"Casilla de Correo N° 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal"**.
Por favor especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y si son de Next Level o Next Level Extra. A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados. No tenés que pagar costo adicional por el envío.

### C Pedidos Contra Reembolso:

Este es el método ideal si no querés moverte de tu casa para pedir ejemplares atrasados. Lo podés hacer por cualquiera de estas dos formas:

1- Por teléfono, al **4961-6424**, si vivís en el interior no te olvidés de marcar el prefijo (011). El horario de atención telefónica es de Lunes a Viernes de 12 a 18 horas.
2- Por e-mail, a la siguientes direcciones: **ventasnl@ciudad.com.ar** (Para Next Level) y **ventasnle@ciudad.com.ar** (Para Next Level Extra), indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y si son de Next Level o Next Level Extra.

Estos recargos son únicamente para el método de contra reembolso:

| | |
|---|---|
| Hasta 4 ejemplares | $3,75 (más el costo de la/s revista/s) |
| Hasta 8 ejemplares | $6 (más el costo de la/s revista/s) |
| Hasta 12 ejemplares | $8 (más el costo de la/s revista/s) |

El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. Tampoco está incluido el costo de las revistas, que es el siguiente: Next Level Extra - $2,90 Next Level - $4,90

En todos los casos es necesario especificar claramente el **NOMBRE Y APELLIDO** del destinatario, **DIRECCION, CODIGO POSTAL, TELEFONO, CIUDAD y PROVINCIA**. IMPORTANTE!: La falta de alguno de estos datos (el teléfono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solicitados.





## ESTOS SON LOS CHIMENTOS QUE NO TE PODIAS PERDER

### Metal Gear Solid 2 sigue provocando sorpresas

Estos días circulan muchos rumores en Internet sobre la secuela de MGS para la Play2. Uno de ellos dice que el software del juego sería el primero en explotar por completo las impresionantes capacidades del hardware de la máquina. Por ejemplo, no sólo veremos maravillas como vidrios estallando en mil pedacitos, cayendo con absoluto realismo y brincando contra el piso metálico de los escenarios, o gotas de lluvia salpicando al aire al dar contra los hombros de nuestro héroe; también el manejo de las sombras, como ya les contamos en la nota especial del mes pasado, será de tal manera que éstas no tendrán el aspecto de manchas negras, sino de sombras reales, más translúcidas. Los enemigos podrán detectarnos al verlas y empezar la carnicería.

Por otra parte, el juego hará un uso intensivo del nuevo control pad de la Play2, reaccionando a la fuerza con la que presionemos los botones. ¡Si somos muy bruscos, por ejemplo al arrodillarnos o al empezar a correr, el ruido también podría alertar a los guardias!

Solid Snake, encima, tendrá más problemas ahora para pasar desapercibido que antes. Resulta que según dijo el bueno de Hideo Kojima, su creador y principal diseñador, si Snake se enfría mucho, por ejemplo estando mucho tiempo mojado y en lugares fríos o al viento, como todo el mundo en esas condiciones, se resfriará. Así que no sería nada raro que cuando menos lo quiera se ponga a estornudar, alertando a sus enemigos.

### La L600 de Indrema

Una nueva consola se apresta a introducirse en el mercado y, en consecuencia, en la guerra por la popularidad y el liderazgo. La consola L600 Entertainment System de la compañía Indrema, fundada en enero, sería en realidad una PC de bajo costo a la que se le habrán quitado todos los componentes que no sean específicos para jugar. Tendrá una placa aceleradora de video basada en el chip nVIDIA y podría almacenar audio en formato MP3. ¿Realmente podrá pelear contra los tres gigantes de Sony, Sega y Nintendo?

### Solid Snake y la violencia

Siguiendo con las novedades sobre Sons of Liberty, Kojima-san dejó bien en claro que está en contra de la violencia, y por tal motivo ha creado un juego al que -parece- podremos atravesar de principio a fin sin necesidad de matar a nadie ni a nada. Bastará con la habilidad de camuflaje de Snake. Por supuesto, si queremos podremos hacerlo, pero la idea de Kojima es demostrar a la gente que la violencia no es un recurso necesario, sino lamentable. "La violencia no tiene que ser la única respuesta en un juego", dijo.

Sabido es, además, que el juego representa el peligro al que se enfrenta el hombre inmerso en una sociedad tecnificada -digitalizada, según su expresión- en la que termina por importar menos como persona que como simple objeto. Es curioso, porque en definitiva el propio Solid Snake y el mundo del juego se encuentra en un medio digital, o sea un disco de datos y la PlayStation2, así que habrá que interpretarse como una vuelta de tuerca bastante original. "Es un mensaje para el jugador, para sí mismo -dijo Kojima-, de que él o ella es parte de una sociedad digitalizada, jugando en este mundo virtual hecho posible en la PlayStation2." Un grande, Kojima.

### ¡Más, más data sobre MGS2!

Es tanta la expectativa que despierta el futuro Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, que aquí en la redacción de Next Level tememos sentirnos frustrados muy rápido si el juego no cumple con todo lo que promete cuando esté a la venta en algún momento del año próximo.

Sin embargo, aparte del impresionante video mural que vimos en la Electronic Entertainment Expo, nos siguieron llegando algunos datos muy jugosos. Por ejemplo, sabemos que el grupo de 30 personas, entre programadores y artistas, que estuvieron en la realización del primer Metal Gear, también forman parte del actual equipo de 35 genios detrás del proyecto Sons of Liberty. ¡Eso es una muy buena noticia!

En tanto, la música del juego será provista nada menos que por Harry Gregson-Williams, un tipo que compuso las bandas de sonido de algunos éxitos de la industria cinematográfica como Armaggedon y La Roca. Realmente, MGS2 cada vez pinta mejor.

### ¿Tomb Raider para la Play2 en 2001?

Si nuestras fuentes no nos fallan, la empresa británica Core, creadora de Lara Croft y su serie de aventuras en tercera persona Tomb Raider, ya llevaría un año completo trabajando en un juego más de la famosa arqueóloga, esta vez nada más ni nada menos que para la flamante consola de Sony.

En tanto, ya es casi seguro que los fans de la serie no tendrán que esperar más allá de la Navidad de este año, momento en el que vería la luz un nuevo título presumiblemente llamado "Tomb Raider Chronicles". Nuevamente, la valiente inglesita estaría tras las pistas de un artefacto milenario tan poderoso como destructivo en las manos equivocadas. Las Crónicas de Tomb Raider serían desarrolladas para la vieja PlayStation, PC y Dreamcast.

El juego pensado para PlayStation2, en cambio, introduciría bastantes cambios en relación al clásico modo de juego al que ya estamos acostumbrados ver en las aventuras de Larita. Algunos dicen que habría vista en primera persona y la posibilidad de seguir la aventura por distintos caminos en base a nuestras decisiones, con lo cual habría varios finales posibles. ¿Será?

### ¡Nuevo nombre para la Dolphin!

Al cierre de esta edición recibimos una llamada de nuestro amigo el Informante Amarillo, que agitadísimo nos contó que tras varios trucos propios de un espía logró infiltrarse en los estudios de la gente de Nintendo. Según el IA, ya es oficial que la futura consola de la gran N ha dejado de llamarse "Dolphin" para tomar el extraño nombre de "Star Cube" (Cubo Estrella). ¿Qué tal el nombrecito, eh? ¿Qué les parece? ¡Hágannos saber su opinión!

# RESIDENT EVIL

Por Rodolfo Laborde

# CODE: Veronica

***Sin lugar a dudas, el mejor título de la serie hasta el momento y también uno de los más complicados y extensos. Con una historia realmente fenomenal por lo retorcida y a la vez atrapante -además de algún que otro golpe bajo- y gráficos de lo mejor que se haya podido ver hasta la fecha en la historia de las consolas, CODE: Veronica se merecía una solución lo más completa y clara posible.***

***Para todos aquellos que tienen la suerte de tener este título (y esta maravilla de máquina, claro) ahí les va la guía para salir vivitos y coleando de esta pesadilla hecha realidad. ¡A disfrutarla!***



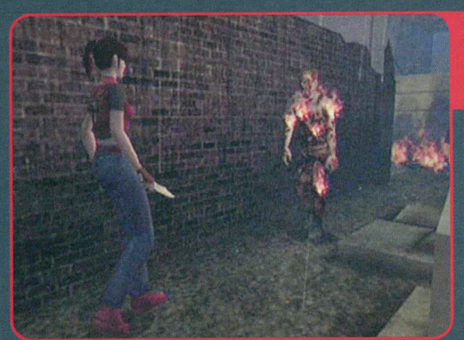
## Claire Redfield

En el comienzo asumen el papel de la hermana menor de Chris y heroína de la segunda parte de la serie. Para empezar, agarren la green herb que se encuentra en uno de los rincones de la celda y vuelvan luego hasta la entrada de la misma. Usen el encendedor (lighter) y el carcelero los dejará en libertad ¡eso ya es algo!

En la habitación contigua a dicha celda busquen un cuchillo de combate que esta sobre la mesa y dos cajas de balas para una pistola que todavía no tienen. También pueden conseguir ink ribbons en este cuarto. Una vez que hayan conseguido todo esto, no les queda más que pasar la puerta. Sigan por el corredor -asegúrense de tener el cuchillo- y salgan a la superficie, escaleras mediante. Luego de una escena más que espantosa, tendrán que deshacerse de varios zombies así que lo mejor que pueden hacer es atacar y retroceder un poco, atacar otra vez y volver a retroceder. Si alguno de los zombies cae, intenten aprovechar la ocasión y ataquenlo mientras está en el piso indefenso. Sin duda no será un gran obstáculo, sobretodo para los veteranos del género. No podrán -todavía- tomar la valija que cayó del camión en llamas. Sigan adelante una vez que hayan eliminado a estos simpáticos revividos.

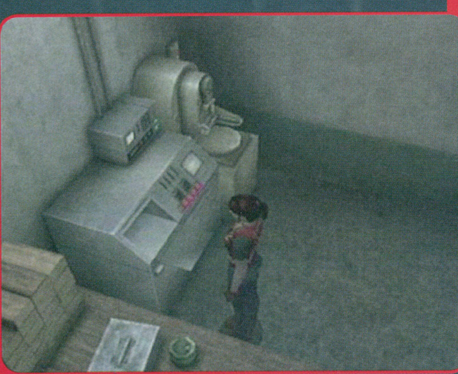
Luego de la siguiente escena tomen del muerto, que yace al lado del camión volcado, otra caja de balas para la pistola. Después mándense por la puerta que está justo enfrente del vehículo (y la única que está ahora abierta, aparte de por la que recién vinieron). Caminen unos pasos y verán una cabaña a la derecha de Claire. Ingresen a la misma. Lo mejor que pueden hacer es eliminar primero a los seres indeseables que pululan por la zona y después sí, revisar todo al detalle. En la cocina de la instalación hallarán el mapa del complejo carcelario, hay más balas para la pistola esperándolos en la estantería contra la pared y una green herb sobre una mesa a la cual se puede llegar subiendo unas escaleras a la izquierda de la entrada. La puerta abierta nos conduce a un baño que nada tiene que envidiarle a los de la estación de trenes en Constitución, sólo que el del juego está más limpio. De todas maneras, no hay ahí nada que nos sea de utilidad. Pasen por la otra puerta, agarren de una de las camas mugrosas el Prisioner´s Diary (de mano izquierda). Sigan adelante y en cuanto puedan doblen a la izquierda. Revisen la última ducha y quítenle al muerto otra caja de balas. Vuelvan y tomen las municiones que están cerca del zombie que golpea la puerta una y otra vez. Liquiden a los zombies y llévense con ustedes las gloriosas M-100P que dejó caer el no-muerto que quería entrar a toda costa a la cabaña.

***Consejo:*** *Intenten no usar esta última arma hasta que lleguen al primer boss. De lo contrario corren el riesgo de quedarse sin municiones suficientes para eliminar a este terrible oponente. Guárdenla, si pueden, en algún baúl de los que seguramente ya conocen hasta que llegue la hora de usarla.*



***Consejo:*** *Guarden el matafuegos en el baúl, aún cuando ya lo hayan usado y parezca que no lo van a necesitar más. Si lo dejan en la caja de seguridad del detector de metales no podrán usarlo mucho más tarde y por ende no podrán usar una de las mejores armas del juego.*

Ahora ya pueden salir pero en vez de bajar las escaleras, pasen de largo la entrada de la cabaña y encontrarán al final de esa especie de balcón otra saludable green herb. Bajen las escaleras, rodeen la instalación y pasen por la siguiente puerta. Sigan el camino y llegarán hasta una máquina de las que detectan metales. Para pasar van a tener que dejar ahí todo objeto metálico con el que cuenten (sí, hasta el lighter). Una vez que hayan pasado por el corredor con detector de metales, métanse por la primer puerta que se encuentren. Tomen el fax que está sobre los controles y aprieten el botón de acción sobre las computadoras para obtener el emblema dorado del águila. Activen también el mecanismo que hay contra la pared, al lado de la puerta que no se puede abrir, y salgan de la habitación. Antes de volver a pasar por la detectora de metales, revisen el área y recojan las municiones especiales para el G. Launcher, medicina y el manual para saber cómo funciona la máquina duplicadora 3D. Y ya que están, actívenla y coloquen dentro el emblema del águila. Luego vuelvan a pasar por el detector -dejando previamente todo lo que conseguimos en este lugar- y no se olviden a la salida de retirar todo lo que habían dejado en la caja de seguridad. Lo que quedó del otro lado podrán recuperarlo, claro, pero más tarde. Paso siguiente, salgan al patio externo y activen el switch para hacer subir la cortina de hierro. Para ir ahorrando desde ahora algunas balas, disparen al barril con combustible, pasen luego las cortinas y acaben desde lejos con el resto de los zombies que casi les mordían los talones. Una vez despejado el terreno, llévense con ustedes el matafuegos, ingresen en la habitación del otro lado del alambrado y tomen prestada la llave (padlock key) que está en la guillotina.



Vuelvan hasta la cabaña que revisaron anteriormente, rodéenla por completo y usen la padlock key en la puerta cerrada con candado. De esta manera no tendrán que dar toda la vuelta cada vez que quieran pasar por ahí.

Regresen ahora hasta el lugar donde vieron la escena de los zombies saliendo de sus tumbas y, matafuegos de por medio, apaguen el fuego del camión destruído. Recuerden de guardar el matafuegos en algún baúl a su debido tiempo. Tomen la valija, ábranla con la opción "check" y guárdense el nuevo material de muestra TG-01, que no puede ser reconocido por la máquina detectora de metales. Regresen hasta el cuarto donde está ubicado el scanner 3D y coloquen la plancha de TG-01 en el otro extremo del aparato. Ahora disponen de una copia exacta del emblema y que para mejor no puede ser detectado. Regresen al lugar donde conocieron a Steve y pongan el emblema falso en el mecanismo de la puerta principal de la prisión. Lo que tienen que hacer ahora es cruzar el puente que tienen delante. Una vez que lo hayan cruzado y cerca de la zona incendiada, hallarán dos green herbs y una caja con municiones, éstas últimas dentro del jeep abandonado en el medio del puente. Luego empujen la caja hasta dejarla bien arrimada a la de madera marrón, súbanse y pasen sin quemarse por las tres cajas de color claro. Suban después las escaleras. Ahora doblen a la derecha y pasen la puerta metálica. Eliminen los dos o tres perros sarnosos que hay por ahí y mándense a las grandes puertas ubicadas de mano izquierda.

***Consejo:*** *Les recomendamos que maten a los perros infectados con armas de fuego -pistola- para hacer el trámite más rápido y gastar poca munición. De lo contrario se van a ligar más de un mordiscón. No es tan fácil matarlos con el Bow Gun y gastar balas de escopeta u otra arma es un desperdicio. Otra idea para nada descabellada es correr.*

Suban las escaleras que tienen a la derecha apenas entren en el Military Training Facility y sigan su camino hasta el único cuarto por donde pueden pasar. Tomen el Bow Gun, los documentos y váyanse de nuevo abajo. En las cabinas telefónicas del hall de este nuevo complejo hay flechas y una red herb. Como el espacio que tienen para llevar todo lo que van juntando no es demasiado, sepan que usando la opción "combine" entre el Bow Gun y las flechas, pueden cargar el arma con muchísimas de estas últimas y ahorrarán así bastante espacio.



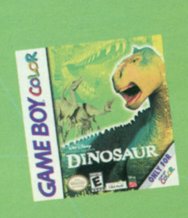

Simplemente porque querés jugar con tu Dreamcast. Sos un jugador de primera, listo para cualquier reto o contrincante. Y en **fiera.com** Siempre vas a encontrar tu próximo rival. Desde Playstation a Game Boy, tenemos los últimos juegos y accesorios con los precios más bajos.

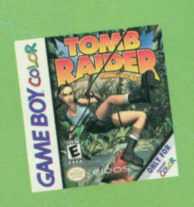
**¿Quién diría que ir a tu habitación sería tan divertido?**

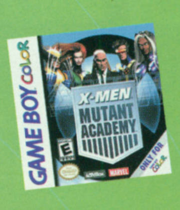
**Para comprar, entrá en www.fiera.com o llamá al 0-800-444-FIERA (34372)**
**Para más información, escribí a: infoarg@fiera.com**

**www.fiera.com**™


GAME BOY COLOR
CROC


GAME BOY COLOR
DINOSAUR


GAME BOY COLOR
TOMB RAIDER


GAME BOY COLOR
X-MEN
MUTANT ACADEMY


PlayStation
X-MEN
MUTANT ACADEMY
MARVEL
ACTIVISION


PlayStation
THE LEGEND OF DRAGOON


PlayStation
VAGRANT STORY
SQUARESOFT


PlayStation
DIGIMON
BANDAI


PlayStation
Syphon Filter 2

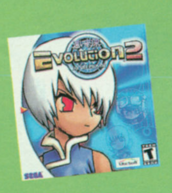

Fighter Destiny 2


StarCraft 64


EXCITEBIKE 64


RALLY CHALLENGE 2000

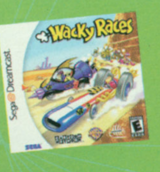

KIRBY 64
The Crystal Shards

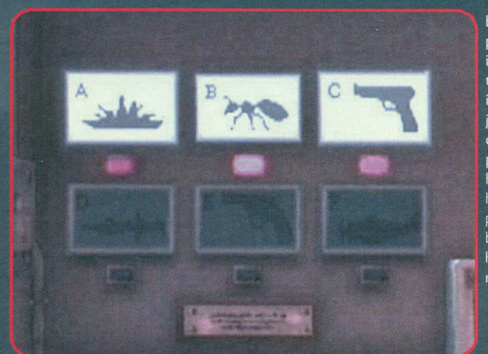

Evolution 2
SEGA


Sega Dreamcast
GAUNTLET
LEGENDS
MIDWAY
SEGA

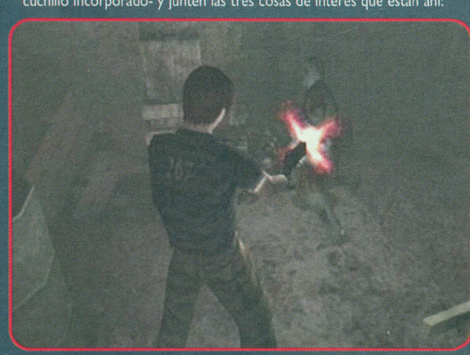

Sega Dreamcast
MARVEL VS. CAPCOM 2
CAPCOM
SEGA


Sega Dreamcast
TECH ROMANCER
CAPCOM
SEGA


Sega Dreamcast
Wacky Races
SEGA




En la habitación de al lado tienen una green herb, más flechas y la posibilidad de imprimir, si quieren, el mapa de las instalaciones. Ya saliendo de este cuarto y poco más adelante en el hall tienen otra puerta y tras ella montones de lockers, muchas flechas para el nuevo chiche, varios zombies hambrientos y otra puerta que conduce a los baños sauna. Vayan hacia allá, bajen unas escaleras que se encuentran al lado del baño sauna antes mencionado y métanse sin miedo en la pileta. Tendrán que hacer girar una manija y agarrar también la llave que esta en el agua (key with tag). Vuelvan hasta el hall que tiene las cabinas telefónicas y salgan al patio otra vez. Pasen otra vez por la puerta que se halla cerca del ascensor -que Claire no puede usar- y sigan por el camino que pasaron de largo. Si siguen por el camino correcto, deberían llegar hasta unas escaleras y una puerta de rejas. Sigan para adelante (cuidado que los perros muerden) y junten del piso la Navy Proof. Continúen por el camino de piedra hasta que tengan que doblar a l a izquierda. Háganlo. Enseguida van a bajar unas escaleras bastante grandes. Justo debajo de ellas verán un mapa del palacio y una caja de municiones para la pistola. Yendo más hacia la izquierda, muy cerca de lo que pareciera ser un bote, hay más flechas. Tienen que volver ahora hasta la mansión. Fíjense bien antes de ingresar que del lado derecho de la entrada hay una green herb que nos espera pacientemente. Entren a la mansión. En el mueble que tienen justo enfrente hay más balas y del otro lado una computadora que nos pide un código (ID), de algún empleado de la megaempresa Umbrella, para poder así destrabar las puertas. La primer puerta de mano izquierda apenas bajamos las escaleras es un baño. Entren en él -mejor si van con cuchillo incorporado- y junten las tres cosas de interés que estan ahí:



balas, first aid y una valija. Salgan luego del baño y suban la escalera principal de la residencia, doblen a la derecha y métanse en la siguiente habitación. Ahí tienen una hermosa caja para ir guardando cuanta cosa se les ocurra, una máquina de escribir, balas, algunas notas interesantes, tinta para los saves (ink ribbons), una green herb y debajo de un mueble que hay que correr esta la famosa ID card para la compu de abajo.(ID NTC0394). Ingresen estos datos en la máquina y, paso seguido, pasen a la otra sala de planta baja. Sigan por el pasillo hasta la única puerta que no tiene llave. Una vez dentro de la habitación, tomen las balas y toquen el botón de la hormiga. Métanse por el lugar que se acaba de abrir y agarren del piso el timón para el barco. No quiten las lugers de oro de su lugar. Si ya es tarde y lo hicieron, pónganlas de nuevo en su sitio y adiós problema. Salgan de la residencia y regresen a la especie de barco que aguarda en el muelle.

## Steve es una máquina de hacer líos

Antes de que puedan abandonar la mansión va a pasar algo. Corran una vez más hasta la habitación de las lugers, activen el panel que estaba debajo de la pantalla de ver películas y opriman el botón de pistola y revólver para salvarle el pellejo al pibe. Ahora sí, salgan de la casa y coloquen el timón en el lugar que dijimos antes. Una vez que lo hayan puesto, giren la rueda y métanse en el minisubmarino. Fíjense que dentro del submarino hay un sidepack para que podamos llevar más elementos a la vez. Agárrenlo sin dudar y no se preocupen, habrá uno también para Chris a su debido momento. No va a pasar como en el Resident Evil 2.

Activen la palanca y salgan en cuanto se lo permitan de ahí. En el primer cuarto del laboratorio subacuático hay ink ribbons, balas para la pistola de Claire y varios tipos en estado de putrefacción. Este cuarto tiene forma de U así que enfilen para la salida de la derecha. Pasen la cortina de metal y crucen el puente. Súbanse al montacargas pequeño de la siguiente habitación y cuando ya hayan subido, muevan la palanca del panel de controles para accionar el brazo mecánico. Condúzcanlo hasta la gran caja (usen la sombra del brazo como guía para saber por donde anda) y háganlo bajar.

Bajen por el montacargas que usaron unos minutos antes y, ahora que pueden, activen el interruptor para el montacargas principal. Cuando se suban en el mismo, encontrarán flechas y una tarjeta especial plateada (biohazard card) -la que se necesita en el Military Training Facility-. Vuelvan ahí.

Una vez que hayan ingresado, usen la tarjeta en la segunda cortina de hierro que nos cierra el paso (por ahí nunca pasaron aún). Sigan adelante por el pasillo y corran tan pronto como puedan hacia las escaleras cuando se encuentren otra vez con el simpático de Alfred. No les va a quedar otra que subir las escaleras y seguir su rumbo por la única puerta que esta sin llave. Pasen el corredor y tomen las dos cajas de balas que hay al lado de la máquina expendedora de bebidas. En la habitación de la derecha encontrarán una green herb, ink ribbons, baúl, máquina de escribir y hemostatic medicine para el carcelero herido que nos dejó salir de la jaula en el comienzo del juego. Pasen ahora por la única puerta que les queda por revisar. Del otro lado van a ver un par de lindas ametralladoras... descargadas. A Steve seguro que le van a gustar. Por último, bajen por las escaleras metálicas.

## Steve Burnside (Leo para los amigos)

Ahora nos corresponde seguir un rato con el muchacho y dejarla descansar un poco a Claire. Pasen por la puerta que esta al lado del

enrejado. En la otra no van a encontrar nada que le sea de utilidad a Steve. Eliminen a los zombies antes de bajar por las escaleras. Ya cuando hayan bajado podrán ver dos barriles (sí, de los que explotan) así que aprovechen y desde una distancia prudencial tírenle a los mismos para deshacerse de los zombies que no hayan pasado todavía a mejor vida. De paso se guardan balas para el zafado de Alfred. Suban la siguiente escalera y pasen la próxima puerta. No mucho más lejos volverá a entrar Claire en acción. Síganlo a Steve. Una vez abajo, destraben la puerta y pasen. Sigan derecho por el pasillo hasta entrar en otra sala con máquina de escribir. Verán contra una pared un escudo de color azul. Tómenlo, bajen por el ascensor y agarren las balas que estan en la boca de la cara de piedra esculpida en la pared. Vuelvan luego con Steve y atraviesen el gran portón que esta frente a él. ¡Tengan cuidado! Hay dos perros zombies que van a tener que despachar para poder seguir su camino. Encontrarán algunas flechas en el piso pero, aparte del tanque, no hay mucho más que nos sea de interés por acá. Destraben la puerta chica y estarán una vez más con su amigo, el gusano bien alimentado.

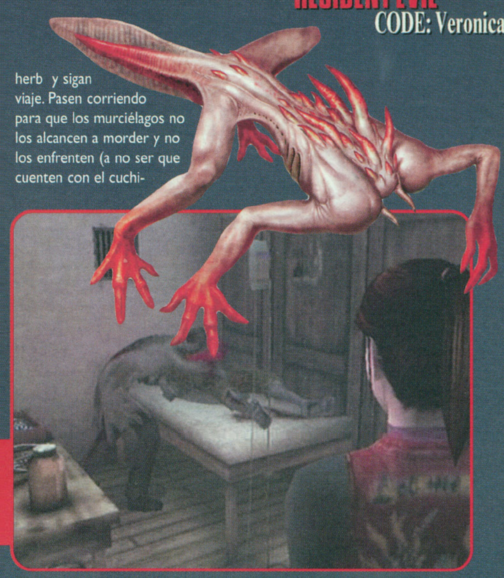
***Nota:*** *Si bien pueden deshacerse del gusano, nosotros preferimos dejarlo ahí y correr cada vez que tenemos que pasar por esta zona. No es peligroso si no paran de correr una vez que ingresaron al recinto y deshacerse de él implica gastar una gran cantidad de municiones. La elección es de ustedes.*

Vuelvan al lugar donde comienza la historia y denle al carcelero que los dejó libres la medicina (hemostatic). Él, agradecido, les dará un lockpick. Ahora pongan rumbo a la guillotina y cuando lleguen ahí, coloquen el escudo azul en el agujero con la misma forma. Ingresen al lugar que se abrió, abran la puerta, métanle para adelante y disparen contra algunos de los barriles explosivos, si quieren, para acabar pronto con los zombies que merodean por ahí y sin gastar demasiadas balas. Abran la próxima puerta que tengan frente a ustedes y pasarán a un terrenito con cajas por doquier, un baúl para nuestras cosas y más balas, que siempre vienen bien. Aprovechen y usen el lockpick -ahora que lo tienen- con la valija que se llevaron del baño de la mansión del loco Alfred. ¡Ahora tienen flechas explosivas! En la habitación con impresora del Military Training Facility hay un pequeño mueble que tienen que abrir también con el lockpick y en el cuarto contiguo usen la storage key para acceder a más flechas incendiarias.

***Consejo:*** *Seguro van a querer usar estas flechas contra todo lo que se les cruce. Eviten usarlas, de ser posible, porque créanme, van a necesitarlas contra el primer boss que se va a encontrar la pobre de Claire.*

Si corrieron la caja podrán pasar por la puerta de la derecha e irán a parar nada menos que al lugar donde se encontraron con Steve mientras usaba la computadora (¿se acuerdan?). Tienen ahí nomás un baúl así que metan en él todo lo que no se pudieron llevar con ustedes por culpa de esos benditos detectores de metales.

Ahora vuelvan para atrás, casi hasta salir por el área de la guillotina, pero doblen antes a la derecha y métanse en esta casa con paredes de ladrillo. Exterminen a los moradores de este lugar, agarren las balas para la pistola, pasen al cuarto sin puerta de la izquierda. Tomen el diario del anatomista y diríjanse luego a la puerta de atrás del separador de vidrio. Del otro lado tienen una valija con partes para transformar la pistola de Claire dentro, además de una red herb y más balas desperdigadas por ahí para la nueva arma transformada. Vuelvan a la habitación de donde vinieron y agarren el ojo que le faltaba al muñeco para estudiar anatomía. Pongan el ojo en el lugar que corresponde. Bajen después por las escaleras, junten en el pasillo la green herb y sigan viaje. Pasen corriendo para que los murciélagos no los alcancen a morder y no los enfrenten (a no ser que cuenten con el cuchi-



llo). Entren a la sala de torturas de Alfred, junten las balas y el carcaj con flechas para el Bow Gun. Busquen una sala con estatuas que sostienen piezas de armadura. Retiren la espada de una de las estatuas e inmediatamente después hagan girar la estatua del escudo y con el caño sobresaliente en sentido antihorario. Por último claven la espada y agarren el rollo para piano que hay dentro del aparato de torturas, conocido como Iron Maiden (Dama de Hierro). No queda mucho por hacer acá así que regresen a la mansión y coloquen las dos lugers de



oro que Steve les canjeó en la puerta con huecos especialmente diseñados para encajar dichas pistolas. En la habitación de Alfred, tomen las balas de la mesa, vayan al escritorio a leer la nota, prendan la computadora e ingresen el código de cuatro dígitos (1971). Pasen ahora por la abertura que el reloj dejó a la vista, abran la siguiente puerta y sigan adelante por el único camino posible. Suban las escaleras que conducen a esta otra casa. Antes de poder llegar se van a tener que enfrentar a dos de los bichos que alargan los brazos. Tres flechas explosivas para cada uno deberían ser suficientes para sacarles las

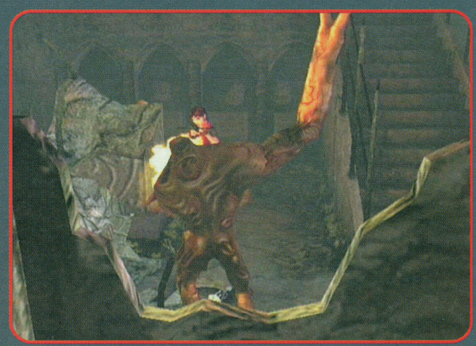
ganas de andar molestándonos. Suban otro tramo de escaleras y agarren la red herb. Ya pueden entrar a la mansión...y agárrense fuerte.

## La residencia particular de la familia Ashford

No hay nada de mucha utilidad en el hall de entrada, aparte de murciélagos que no hacen más que dificultarnos la existencia. Vayan subiendo por las escaleras principales de la mansión Ashford mientras pispean el buen gusto de los dueños de casa. Cuando ya estén arriba, agarren la medicina para los momentos de emergencia y las balas. Sigan su camino por la puerta roja que esta al final del corredor. Doblen a la izquierda y procedan hasta el final del pasillo. Doblen a la derecha y de la misma mano verán una puerta. Entren sin golpear. Busquen, ya una vez dentro, una carta en el escritorio y salgan de ahí. Hagan el mismo camino pero para el otro lado. Pasando de largo la puerta del lado contrario a la anterior, van a ver otra green herb. Ingresen a esta otra habitación, tomen la llave plateada -silver key- sobre la cama, vuelvan al palacio y úsenla en la puerta a la izquierda del gran cuadro, a pocos pasos de la escalera. Ahí tienen balas, dos green herbs en el bar y flechas explosivas en la mesa de ruleta. ¡El vicio que faltaba! ¡Alfred también es un jugador!

Coloquen el rollo que consiguieron en el salón de las estatuas en el piano del casino y agarren de la única máquina tragamonedas que esta encendida, la hormiga azul. Después salgan del casino, bajen las escaleras y pasen por la puerta que destrabaron con la computadora. Destraben la primer gran puerta que tienen frente a ustedes, tomen en el cuarto el informe de Hunk (uno de los personajes ocultos del RE2), balas y otro escudo azulado para colocar en el lugar desde donde Alfred nos usaba de blanco móvil, para huir cobardemente después. Vayan para allá y háganlo.

Agarren la nueva tarjeta azul indigo y métanse por la zona del tanque y por donde dejaron a Steve para llegar al lugar donde jugamos con él. Busquen un slot para encajar la tarjeta azul y hacer que la cortina metálica se levante. Agarren el Grenade Launcher y las flechas una vez que hayan terminado con la miserable vida de dos bichos con brazos de goma. Revisen con Claire lo que vieron antes con Steve porque a ella sí le puede interesar algo de lo que hay por ahí, por ejemplo, acid rounds y más balas. Pasen por el corredor con la cara rara contra la pared y suban por el ascensor hasta el piso dos. Usen la tarjeta azul, entren y agarren las dos green herbs y la Army Proof. Miren con las cámaras de



seguridad, a las que podrán acceder desde el panel de control del laboratorio, y podrán alcanzar a ver el código en el cuadro del esqueleto (1126). Ese es el código que deberán colocar en su próxima visita al Military Training Facility. Junten además las municiones para el grenade launcher y léanse el informe acerca de los albinoids. Ahora no queda otra que ir al laboratorio del M.T. Facility y usar la biohazard card para levantar la cortina metálica e ingresar el código (1126) en el lugar donde vieron la escena del tipo del otro lado del vidrio. Adentro de esta habitación hay más acid rounds sobre la mesa. El otro objeto que nos interesa es el cuadro del esqueleto así que descuélguenlo de la pared y huyan de ahí. Tienen el tiempo contado así que métanle pata si no quieren quedarse encerrados con las criaturitas simpaticonas esas. Lleven luego la pintura con el código a la habitación con el cuadro que se asemeja a la pieza y que también tiene una máquina de escribir. ¿Cómo llegar ahí? Pasen el gusano, el recinto con el tanque, la gran habitación con el jeep en reparación, métanse por la puerta que esta a la izquierda del jeep y después todo derecho. Pongan el cuadro que acaban de conseguir en el lugar donde estaba el escudo azul y bajará una pared del cuarto para habilitarnos otra sección del mismo. Tomen luego la llave dorada, miren la maqueta de las instalaciones y con el lockpick abran el mueble con el candelabro encima y obtendrán otro first aid kit.

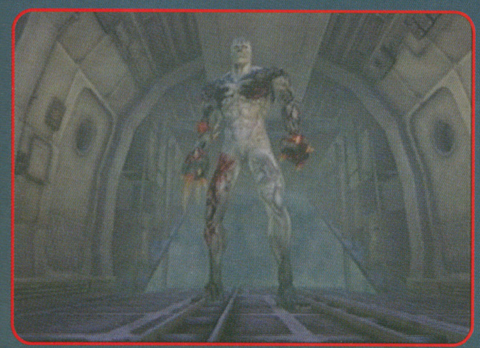
Vuelvan por quintigésima vez al palacio -no a la mansión particular de Alfred y Alexia- y vayan hacia el corredor que da a los cuartos inferiores. Sigan hasta llegar a la puerta con marcos dorados, usen en ella la llave del mismo color y entren.



## El árbol genealógico de la "gloriosa" familia Ashford

Tendrán que tocar los botones de los cuadros del salón en un orden específico: primero el de la mujer (Verónica), que queda en el extremo opuesto a la puerta del salón. Luego le sigue el del hombre con los gemelos en brazos, tercero el del hombre con la taza de té, después el otro cuadro colgado en la misma pared que el de los gemelos. En quinto lugar opriman el botón del cuadro de al lado de la puerta y por último el del hombre con el candelabro. Ahora suban la escalera y opriman el botón del cuadro de Alfred. Tomen el jarrón y revísenlo dentro.

Vuelvan a la residencia particular de los Ashford con la hormiga roja (Alexia), la hormiga azul (Alfred) y, en la habitación donde oyeron que los hermanos hablaban, coloquen la hormiga reina en la caja de música de Alexia. Saquen el disco y vayan al cuarto del otro lado del pasillo. Pongan la hormiga azul en la otra caja de música y coloquen inmediatamente después el disco. Suban ahora por las escaleras que están encima de la cama de Alfred. Irán a parar a un salón circular con una



calesita en el medio. Salgan de la calesita y busquen un alguacil de metal. Quítenle las alas y pónganlo en la boca de la hormiga pintada en la pared. Suban una vez más por la escalera de la calesita. Recojan el recorte de diario, las balas y las ink ribbons. Acerquen la caja hasta el costado del mueble (hay que correrla para la derecha) y agarren la carta de Alfred y el Air Force Proof.

Ahora, con los tres Proofs en nuestro poder, podemos bajar al laboratorio subacuático y colocarlos en su debido lugar, pasando para eso la puerta del lado izquierdo de la primera habitación del complejo submarino. En el avión, tomen la manija, hagan un "save" si es que no lo hicieron aún, salgan de la nave para ir a levantar el puente y poder entonces escapar. Deberán encaminarse para el lado del gran brazo mecánico que levantó la caja y que nosotros controlábamos (seguro que ya se acuerdan). Vayan entonces para ahí y sigan de largo por la puerta que esta a unos pocos pasos del panel de control de dicho brazo. Pongan la palanca en su lugar, levanten la barrera que impide que se vaya el avión, crucen el puente, entren en la habitación donde esta todo destruído y saquen de uno de los cadáveres la airport key. Busquen además algunas balas tiradas por el piso. Vuelvan sobre sus pasos hasta bajar por el montacargas y usen la llave en la compuerta cercana a dicho montacargas. Pasen la puerta, den la vuelta y verán una caja que no le permite terminar de bajar a la compuerta y, por ende, no deja que esta plataforma funcione correctamente. Empujen hacia afuera las dos cajas y se bajará así la persiana. Ahí pueden juntar dos green herbs, balas y grenade rounds. Toquen el interruptor de al lado de la compuerta. Después de la escena aparecerán en el lugar donde estaba (o quizás esta) nuestro amigo el gusano. Tendrán aproximadamente cuatro minutos veinte segundos para regresar al avión o... ¡Hasta la vista baby!

Cuando se crucen con el grandote, tírenle con lo que tengan y en cuanto parezca que cae corran para adelante y no paren hasta haber subido al avión.

## El primer boss pretende viajar gratis con nosotros

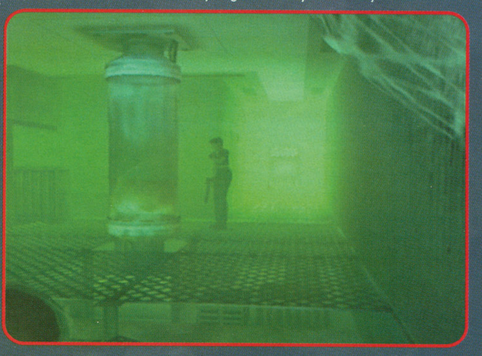
Antes de ir a ver qué pasa en la parte trasera del avión, les aconsejamos armarse con lo más potente que tengan (flechas explosivas, flame rounds, acid rounds y la M-100P), además de mucha energía por si las moscas y asegúrense también de volver a hacer un "save".

La verdad es que este tipo es bastante duro. Conviene tirarle desde lejos -flechas explosivas y las ametralladoras son ideales- y rajar en cuanto el patovica virulento se acerque a nosotros. Tengan cuidado de no irse muy cerca de la compuerta abierta de la aeronave o correrán el riesgo de que de un golpe los tire afuera. Presten mucha atención también al estado de Claire ya que algunos de los golpes de este señor son tan potentes que con dos o tres serán suficientes para matarla. Después de haberle dado para que tenga un buen rato y de haber gastado bastante munición, corran al control de eyección al lado de la puerta y actívenlo. En algún momento este bicho debería caer al vacío junto a la caja repleta de explosivos. Solo les queda prepararse para un feliz aterrizaje y pasar al disco número dos.

***Consejo:*** *No se queden disparándole a este pichón de mamut muy cerca del control que recién mencionamos o los va a arrinconar y llenar de ganchos. Para mejor, el ángulo de visión desde ahí no los va a ayudar en nada. Lo mejor que pueden hacer es correr y tirarle con armas de buen alcance, de carga rápida y que sean además potentes (repetimos, las flechas incendiarias y la M-100P).*

## La base en la Antártida

Una vez que hayan bajado del avión, usen las escaleras que tienen a la derecha. Métanse por la primer puerta que se encuentren, vayan para la izquierda hasta el final del corredor. Pasen la siguiente puerta, junten los ink ribbons, la blue y la green herb y las dos cajas de balas



para nuestra excepcional pistola a repetición. A continuación vuelvan hasta la escalera que los lleva al avión pero en vez de subir, mándense para el lado contrario y métanse por la próxima puerta -verán dos entradas casi juntas-. La habitación esta repleta de camas, muertos y una neblina que dificulta un poco la visión. Agarren el mapa de la base, las balas y un first aid kit (medicina). Dejen para el final el objeto brillante -una valija con flechas incendiarias-. Como imaginarán, en cuanto agarren dicha valija se van a levantar los cuatro o cinco zombies de la habitación así que prepárense para una salida sangrienta de ese cubículo. Después de que hayan salido, bajen por las escaleras que tienen a la derecha y pasen las dos puertas siguientes. Ya en la habitación, busquen el documento "Alexander memo", las flechas y algunos ink ribbons para agrandar nuestra colección. Pasen el escritorio y empujen el mueble. Abran el locker que tienen a la derecha con mucho cuidado. Una vez abierto, tomen el documento y notarán que adentro hay, además, un switch (que por ahora no funciona). Vuelvan a salir y busquen con cuidado, en el pasillo con los cadáveres envueltos en telas de araña, una bifurcación (que casi ni se nota que existe) y otra puerta doble.

BOW y activar los mecanismos de la cinta. Vuelvan a la habitación BOW y tomen la máscara antigas. Después vuelvan a la habitación con la caja y la máquina de escribir y pulsen el switch de adentro del locker que estaba detrás de la biblioteca que empujaron. Agarren la maceta, denla vuelta y quédense con la llave del Machine Room (cuarto enfrentado al del zombie que esta encerrado en un despacho de alambrado). Diríjanse ahí con la máscara antigas entre los bártulos. Después de la escena entren nuevamente en el cuarto de máquinas -usando la máscara antigas- pasen hasta la otra habitación, tomen la llave giratoria, llévenla a la máquina de la pieza de enfrente para hacerla octagonal (antes de hacerla octagonal Claire va a tener que mirar el caño donde deberíamos colocar la llave) y regresen al cuarto donde esta el caño para cortar el paso del gas venenoso y el aparato con el que Claire y Steve tenían pensado tomárselas de ahí. Fíjense si pueden agarrar, de paso, el arma con la que Alfred les tiró tantas veces a Claire y a Steve. Súbanse después a la agujereadora y huyan de una buena vez.

***Consejo:*** *No malgasten municiones en matar a esos malditos insectos venenosos o se van a quedar sin balas para el siguiente boss. Además, son del tipo de bichos que siempre estarán listos para hacernos la vida imposible cada vez que pasemos por ese corredor. Cuando tengan que ir de un lado a otro de este pasillo, corran y tómense alguna blue herb de las que hay ahí si los pican. Las blue herbs plantadas cerca de la puerta no se acaban nunca así que NO se tomen las que tienen reservadas en el baúl o en su mochila.*

Pasen a la siguiente área y después de eliminar a los zombies busquen otra entrada con las siglas BOW. Dentro, además de unas espantosas arañas que pueden morir con acid rounds de manera muy rápida, hay una calcomanía con un código de barras impreso, green y blue herbs. Ojo con la araña que nos escupe veneno desde el piso inferior (corran, no podrán matarla). Vayan luego al cuarto con la puerta que tiene inscripta la palabra "Weapons", agarren el detonator, pónganlo en la puerta del mueble con las cargas explosivas que tienen justo al lado y tomen también el Mining Key Room. Agarren el fusil de asalto y, de ustedes dependerá, si lo guardan en un baúl para Chris o si se lo gastan con Claire. Recomendamos que se lo dejen en alguna caja a Chris pero, hagan lo que hagan, llévenselo de ahí. El próximo paso a seguir es ir hasta el Mining Room, cuarto ubicado en el mismo hall que el que dice BOW y Weapons pero que para pasar la puerta hay que subir algunos escalones. Del otro lado hay dos o tres perros muy molestos y que pueden llegar a ser peligrosos cuando atacan en equipo. Hay además muchas green herbs y algunas balas pero lo más importante es que aquí esta el generador y otro aparato que provee de energía eléctrica a todo el complejo de la Antártida y que, por supuesto, ahora esta apagado. Cuando ya estén tranquilos, activen primero el generador -que esta entre unas columnas de hierro- y luego la otra máquina, que se halla más cerca de la salida del cuarto. Pueden ahora volver a la cinta transportadora del hall central, colocar el sticker con el código de barras en la caja de

## Nosferatu

Ya casi se termina el gran escape de Claire y el nabo de Steve. Lo único que obstaculiza el camino de los chicos es el segundo boss del juego. No es tan difícil como el primero pero es muy resistente. Tanto que en más de una oportunidad tuvimos que matarlo a base de cuchillazos porque nos quedábamos siempre sin balas. ¿La técnica? Tírenle con todo lo que tengan desde una distancia prudencial. Tengan especial cuidado con las emanaciones venenosas y el brazo mutado que revolea este tipo. Si nos emboca podemos llegar a caer del edificio y eso significaría un rotundo "You Died" para nosotros. El arma de Alfred es muy útil para liquidar a Nosferatu tanto por su potencia como por el alcance que tiene. El corazón del gigante es el punto débil que tienen que aprovechar para acabarlo más rápido.

***Y de aquí en más pasamos, boquiabiertos por los acontecimientos, a jugar con el hermano mayor de Claire, Chris Redfield. ¡Todavía nos queda mucho por hacer así que no te pierdas la segunda parte el mes que viene!***

## PlayStation

### Tomba 2: The Evil Swine Return

**Modo de trucos**
En el menú principal mantengan apretado **L1** + **R1** y presionen ●, ▲, ■, ✖. Si lo hicieron bien escucharán un sonido. Luego vayan a la pantalla de opción donde encontrarán opciones para elegir nivel y armas.

### Street Fighter EX 2 Plus

**Modo Maniac**
En menú principal, "marquen" la opción "Practice" y presionen **SELECT**(x5), ←, **SELECT**(x5), ↓, **SELECT**(x3), ↓, **SELECT**, →, **SELECT**, ↓, **SELECT**(x4) para habilitar el "Maniac mode" en este menú.

**Juego extra Vs. Bison 2**
En el menú principal, "marquen" la opción "Bonus" y presionen **SELECT**(x13), ↑, **SELECT**(x4), ↓,**SELECT**(x13) para habilitar el juego extra Vs. Bison 2.

**Juegos extra Excel y satellite**
En el menú principal, "marquen" la opción "Bonus" y presionen **SELECT**(x5), →, **SELECT**(x3), ←, **SELECT**, →, **SELECT**(x2) para habilitar los juegos extra "Excel break" y "Satellite fall".

**Jugar como Shadow Geist**
En el menú principal, "marquen" la opción "Versus" y presionen **SELECT**(x3), ↓, **SELECT**(x4), ↑, **SELECT**(x3) para habilitar a Shadow Geist.

**Jugar como Hayate**
En el menú principal, "marquen" la opción "Bonus" y presionen **SELECT**(x2), ↑,**SELECT**(x4), ↑, **SELECT**, ←, **SELECT**(x5) para habilitar a Hayate.

**Jugar como Garuda**
En el menú principal, "marquen" la opción "Arcade" y presionen **SELECT**(x3),→, **SELECT**(x2), ↓, **SELECT**(x3) para habilitar a Garuda.

**EX menú (Versión Japonesa)**
"Marquen" donde dice "Options" en el menú principal, luego mantengan apretado **SELECT** y presionen **START**.

### Digimon World

**Modo de trucos (Versión Japanese)**
Comiencen un juego nuevo y escriban un nombre. Luego que la secuencia de FMV termine, mantengan apretado ▲ + ■ + ●. Un menú aparecerá. Suelten los botones y revisen su inventario donde encontrarán toda clase de cosas. Alimenten a su Digimon con algo. Si el sacude su cabeza, presionen rápidamente ▲ + ■ + ● nuevamente. Si se lo come, presionen rápidamente ▲ + ■ + ● de nuevo. Dependiendo de con qué lo alimentaron se convertirá en una clase diferente de monstruo. Si no estás satisfecho con ese monstruo, mantengan apretado ▲ + ■ + ● inmediatamente luego de que el monstruo cambia y aliméntenlo con otra cosa. Suelten los botones cuando estén satisfechos con el monstruo.

## Dreamcast

### Bust-A-Move 4

**Otro mundo**
En la pantalla principal, presionen **X**, ←, →, ←, **X**. Si lo hicieron correctamente escucharán un sonido. Seleccioná modo puzzle, luego la opción "Arcade" para acceder a más puzzles.

**Personajes Extras**
En la pantalla principal, presionen →(x2), **X**, ←(x2). Si lo hicieron correctamente escucharán un sonido..

**Lectura del Tarot**
En la pantalla principal, presionen ↑, **X**, ↓, **X**, ↑. Si lo hicieron correctamente escucharán un sonido. Vayan a la pantalla de opciones para acceder a una nueva selección. Alternativamente, completen el modo story.

### Space Channel 5

**Vestimenta Alternativa**
Completen el juego y luego carguen el Savegame y seleccionen cualquier nivel. El juego comenzará más difícil y con nuevos caminos.

**Nueva Ulala**
Obtengan un ranking de 95% o mejor para jugar como Ulala rodeada por un fuego púrpura.

**Cameo de Michael Jackson**
Pueden encontrar a Michael Jackson en el último nivel del juego.

**Pantalla de Pausa completa**
Pongan el juego en pausa y presionen **X** + **Y**.

### Tokyo Xtreme Racer 2

**Victoria instantánea en Victoria**
Luego de la cuenta 3-2-1-Go, inmediatamente mantengan apretado **L** + **R** y presionen **A** en el controlador 2.

**Pantalla de Pausa completa**
Pongan el juego en pausa y presionen **X** + **Y**.

### Virtua Tennis

**Jugar contra Master y King**
Completen el modo arcade sin usar continues y sin perder un round en dificultad normal para jugar contra Master en singles y Master y King en dobles. Lo mejor que pueden hacer es poner los partidos a un solo round.

## Nintendo 64

### Exitebike 64

En el menú principal, mantengan apretado **L** + **C**-Derecha + **C**-Abajo y presionen **A** para ver la pantalla de trucos. Luego, usen alguno de estos códigos para activar su correspondiente función:

| | |
|---|---|
| **Habilitar todas la piruetas** | "TRICKSTER" |
| **Stunt Bonus** | "SHOWOFF" |
| **Corredores invisibles** | "INVISRIDER" |
| **Modo cabezones** | "BLAHBLAH" |
| **Modo cabezas pequeñas** | "PINHEAD" |
| **Modo Espejo** | "YADAYADA" |
| **Modo Nocturno** | "MIDNIGHT" |

### Kirby 64: The crystal shards

**Test de Sonido**
Completen el juego para habilitar una opción de test de sonido en el menú de opciones.

**Modos Extra**
Recolecten todos los cristales en el juego (dirá 100% en el archivo de grabación) para habilitar el modo "Boss Battle" (Bosubuchi) y el Modo "Movie Viewer" (Zenbu Miseru) modes.

**Vidas infinitas**
Para obtener una vida extra, tomen la estrella al comienzo. Presionen **START** y selecionen "Try Again". Vayan al mismo nivel y vuelvan a tomar la estrella. Repitan el proceso las veces que quieran para sumar vidas.

**Movimientos (combos)**

**Fire:** Fire ball
**Fire + Stone:** Rock shooter
**Fire + Ice:** Ice and fire blower
**Fire + Needle:** Bow and arrow with fire arrow
**Fire + Bomb:** Fireworks
**Fire + Spark:** Solar powered fire
**Fire + Cutter:** Fire sword
**Fire + Fire:** Fire bird
**Stone:** Rock
**Stone + Ice:** Skating soap
**Stone + Needle:** Drill
**Stone + Bomb:** Dynamite
**Stone + Spark:** Electric rope tied to stone
**Stone + Cutter:** Stone cutter
**Stone + Stone:** Big rock
**Ice:** Ice blower
**Ice + Needle:** Snow flake
**Ice + Bomb:** Snowman bomb
**Ice + Spark:** Refrigerator (la comida te da energía)
**Ice + Cutter:** Skate
**Ice + Ice:** Snowball
**Bomb:** Bomb
**Needle + Bomb:** Spikey bomb
**Needle + Spark:** Thunderbolt
**Needle + Cutter:** Bite (commercial)
**Needle + Needle:** Spikey gadgets
**Needle:** Spike ball
**Bomb + Spark:** Light bulb
**Bomb + Cutter:** Bomb that hooks onto opponent
**Bomb + Bomb:** Missile launcher
**Spark:** Electric shock
**Spark + Cutter:** Electrical double bladed sword
**Spark + Spark:** Electric ball
**Cutter:** Boomerang
**Cutter + Cutter:** Boomerang with blades

# Readers Corner

## correo de lectores

*¡Hola! ¿Cómo les va? Gustazo de verlos por aquí, en esta sección tan especial como es el Readers Corner. Antes que nada, y con algo de atraso, en nombre de todo el equipo que hace Next Level y Next Level Extra, queremos desearles a todos un Feliz Día del Amigo, y también agradecerles a quienes nos enviaron sus mensajes de amistad.*

*Hoy tenemos la necesidad de contarles una desgracia que, una vez más, nos ha pasado a todos los video jugadores del mundo, y en especial a nosotros, los argentinos. Para ilustrarlos rápidamente de qué se trata, lean a continuación esta carta, una de las muchas que estuvimos recibiendo durante julio y que seguían llegando al cierre de esta edición...*

### Rodrigo

Hola, me llamo Rodrigo y les escribo para contarles que tengo una Play y una máquina de Sega, y para preguntarles por qué en mi DREAMCAST no funciona Soul Calibur. Me muero por jugarlo pero no puedo. Yo creí que era un problema de la copia y lo llevé al que me lo vendió, pero me dijo que el juego estaba bien y que tenía que poner primero otro disco que me había dado (el de un perrito). Pero como tampoco me andaba fui y volví como dos veces más hasta que me lo cambió y me anduvo, pero el video hace rayas y la música suena muy mal en mi televisor. ¿Cómo sé si es la DREAMCAST, el televisor o el jueguito, porque no tengo otros jueguitos más que los que vienen con el disco de la máquina (hacen ruidos también)? ¿Qué hago, la devuelvo? Me la vendió el mismo que me vendió el juego. Espero que puedan contestarme urgente a mi e-mail. Chau Next Level y gracias. ¡Aguante la DREAMCAST y la Play! ¡Aguante Martín y las ovejitas de Pueyrredón! Chau.

*...y como se habrán dado cuenta, nosotros estamos tan desesperados y molestos como nuestro amigo Rodrigo, a quien ya le contestamos por mail pero nos pareció bien incluir aquí su carta. La piratería atacó también a la Dreamcast. Un desastre. Sabemos que muchos se habrán puesto contentos al ver que les venden copias de ciertos títulos de DC a menos de $20, pero es porque ignoran el enorme perjuicio que esto causa a la industria de los juegos, a los mismos jugadores y, en especial, a sus consolas. Como dijimos en la Editorial, al comienzo de este número de Next Level, el mes próximo vamos a presentarles una investigación especial sobre la piratería de los juegos de Dreamcast, para que sepan en qué medida se están perjudicando quienes decidan ponerse del lado de la delincuencia.*

*Pero contestemos a las dudas de Rodrigo. Viejo, fuiste estafado, como todos los que compraron copias. ¿Por qué? Pensalo: los juegos para Dreamcast originalmente vienen en un GD-ROM, un formato especial creado por Sega para la consola. Un GD-ROM tiene mucha más capacidad y calidad, y a vos te vendieron una copia que cabe en un CD común de 650 MB. Eso significa algo, ¿no te parece? Así es: olvidate de las secuencias de video, de la música y de los personajes u objetos ocultos, incluso olvidate de sectores completos de un juego, de áreas a las que no vas a poder acceder porque ni siquiera existen en la copia. Para poder meter los juegos en un disco los tienen que mutilar horriblemente, sacar las escenas de intro, bajar la calidad del audio y quitar temas enteros. Te invito, Rodrigo, a vos y a los demás que hayan sido estafados, a no volver a comprar copias truchas. Esperen a ver nuestro informe del mes próximo, va a ser escalofriante. En tanto, si tienen la posibilidad, busquen a alguien que tenga un original del que se compraron y compárenlo con la copia. Las diferencias saltan a la vista de inmediato. Por supuesto, por el tono de la carta que mandó Rodrigo, es obvio que actuó de buena fe, no así el vendedor que lo estafó. Y lo peor, arruinó su máquina.*

*Hay tres problemas muy graves con esto: en primer lugar, los precios de los originales van a subir, perjudicándonos a quienes compramos menos juegos, pero originales (¡de milagro que habíamos logrado un mercado con precios en constante disminución!); segundo, quienes compren copias truchas jamás van a saber si un juego está o no completo (aunque a veces eso es evidente con sólo arrancarlo); y tercero, y lo más grave, cientos de consolas van a terminar en el servicio técnico o en un basurero. ¿Saben cuánto esfuerzo representa para el cabezal de la lectora de GD-ROM leer las pistas grabadas en un CD común de PC? ¿Se imaginan cuánto patinan los discos, el ruido que hacen? Hay que estar loco para arruinar una consola con esas copias... En fin, sigamos con el correo.*

### Sebastián Pertossi

Hola, soy Sebastián Pertossi y tengo 14 años. Quisiera felicitarlos por crear semejante revista. ¡Está espectacular! Leo las revistas día y noche, no me canso de leerlas una y otra vez. ¡Soy tan fan de Play que tengo 82 juegos! Fuera de esto, me gustaría comentarles que mis amigos son todos fanas de PC, y siempre me dicen que la Play es un asco en comparación a la compu. Yo les digo que la computadora sirve para trabajar y no para juegos, que la Play es mucho mejor. ¿Quién tiene razón, ellos o yo? También dicen que las imágenes que ustedes ponen sobre los juegos de la Play2 son sólo secuencias de video (como las fotos del juego Z.O.E en el First Approach de la revi N° 17) y que los gráficos como los de Tekken Tag Tournament son cuadrados y que la PC los supera. Yo les respondo que están locos. ¿Tengo razón, no? Bueno, ahora unas preguntitas:

1) ¿Cuál es mejor, FFVIII o FFVII?

2) ¿Por qué pusieron que Parasite Eve 2 saldría en septiembre, si por mi casa (en Caseros, partido de 3 de Febrero) este juego está hace más de tres meses, igual que Chrono Cross?

3) ¿Por qué no ponen en el Final Test juegos de Play2, si ya salieron bastantes juegos?

4) ¿Cuál es la mejor consola que han probado (sin contar la parte gráfica)?

Bueno, me despido y les deseo lo mejor para este año 2000. ¡Aguante Next Level!

P/D: Por favor, pongan el dibujo que les mando en el Readers Gallery.

*Sebastián: Aquí en la redacción somos muy fanas de todos los juegos, tanto de consolas como de PC (no en vano hacemos revistas para ambas plataformas). Objetivamente, hay que reconocer que son mundos diferentes que tienen juegos diferentes. Eso empezó a cambiar con la llegada de la Dreamcast, cuya potencia es más parecida a la de una PC de altas prestaciones. Hoy en día resulta difícil decidirse por una cosa o la otra, porque ambas son muy buenas. La mayoría de los títulos en desarrollo más importantes se están haciendo pensando en PC y en consolas por igual. La PC tiene la ventaja de que sirve para otras cosas, pero también cuesta el triple. Y las consolas van a poder hacer dentro de poco muchas de las cosas que históricamente estuvieron reservadas para las computadoras.*

*En cuanto a las imágenes que decís, comentale a tus amigos que, por más demencial que parezca, así es como se ven los juegos de PlayStation2 o de Dreamcast. Las diferencias gráficas pueden ser apreciables entre PC y consolas, y dependen de cómo haya sido programado tal o cual juego. Vamos a las preguntas: 1) Técnicamente, me parece mejor FFVIII; sin embargo, FFVII es espectacular. Ambos son realmente excelentes en todas las áreas: diseño, programación, historia y jugabilidad. 2) El mercado de la piratería provoca cosas extrañas. Tanto que hay gente jugando versiones japonesas de los juegos, como en el caso de los títulos que mencionaste. ¿De qué te sirve jugar a Parasite Eve 2 o a Chrono Cross EN JAPONÉS? Disfrutaste menos de la mitad del juego. Las fechas que dijimos se mantienen y son para las versiones americanas. 3) Fijate bien. 4) A la mejor consola la define en realidad la cantidad y calidad de sus juegos, más que su potencia. Con esto en mente, la PlayStation sigue reinando, aunque dentro de poco seguramente va a ser superada por la Dreamcast, cuya cantidad de títulos de excelente calidad sigue creciendo por segundos.*

*Ah, no nos llegó tu dibujo. ¡A ver si lo mandás de nuevo, Sebastián!*

## Reivaj Again

¿Qué hacéeees NEXT LEVEL? IS ME, REIVAJ AGAIN.

Después de un tiempo vuelvo a escribir. Quería darle un mensaje a Alan, el chico que escribió el mes pasado. Yo creo que para jugar un RPG tenés que estar dispuesto a enfrentarte a lo que sea y sentarte a jugar un largo rato hasta que te des cuenta si te gusta o no, ¿no sé si me explico?

Les cuento una cosa que me pasó hace casi 4 años.

Yo veía en revistas la propaganda que le hacían a los RPG y realmente me preguntaba "¿a quién le puede llegar a gustar semejante porquería?" Un día vi en una revista que iba a salir un juego de rol llamado FF7, y decía que lo malo era que la gente que pensaba que esos juegos eran feos no le den una oportunidad a semejante título. Luego de un tiempo tuve que cambiar un juego que me había comprado y no sabía por cuál y es ahí cuando vi a FF7. Luego de jugarlo una hora, pensé: "no es tan malo" (por no decir "¡en qué me gasté la plata!"). Pasaron 2 meses y vi en la misma revista que según ellos el juego era una maza, y entonces lo volví a jugar. En un momento del juego me di cuenta que habían pasado varias horas y yo estaba realmente enganchado. Y es el día de hoy que tengo juegos como FF7 y 8, Xenogears, Legend of Legaia, Jade Coccon, Vagrant Story y otros más y te puedo asegurar que son los mejores juegos que he jugado. Quizás esto es lo que les sucede a tus amigos, pero yo creo que te gusten los RPG no es ninguna rareza.

ANSWER THIS QUESTIONS:

1) ¿Por qué no dijeron nada sobre Winning Eleven 2000?

2) ¿Para cuándo otro póster en la revista?

3) ¿Y el torneo?

Bueno, basta de preguntas y me largo. ¡Aguante NEXT LEVEL, SQUARE, KONAMI, CAPCOM, las minas, Lanús, y aguante yo carajo que me la re aguanto!

*Querido Reivaj: 1) El nuevo WE llegó a la redacción luego del cierre de Next Level de julio, por eso. 2) Estamos pensando en uno, ¿de qué les gustaría? 3) Es imposible organizar un torneo de ese tipo a menos que contemos con la infraestructura necesaria donde albergar a todos. Actualmente estamos trabajando en el asunto, y en unos meses vamos a ver qué pasa. ¡No desesperéis, chavales! La cosa no es nada fácil, pero tampoco imposible.*

## Leandro

Hola, me llamo Leandro, tengo 14 años y soy uno de sus nuevos lectores. Al principio pensé que una revista que vale $4.90 y tiene 64 páginas era como medio choreo, pero vi el informe de la E3 y me encantó. De todos modos opino que deberían bajar el precio de la revista o bien elevar la cantidad de páginas.

Antes que nada les cuento que tengo el mismo problema que Alan Pedro (NL 18) pero mi caso es específicamente Pokémon (sí, ¿qué les pasa?). Soy un fanático (quizás no tanto) por sobre todo del juego de GB debido a que es sorprendente la cantidad de monstruos que almacena el cartucho, además de que el juego da la posibilidad de seguir entrenando a los bichos después de finalizado.

El punto es que todos me dicen: "¿Cómo te va a gustar eso? Es para los pibes de 7 años como mucho". A todos los que piensen esto, se les nota no solo que nunca han jugado a ninguno de los videogames, sino que se creen que Pokémon = Pikachu, y esto no es así. Espero me entiendan y si no, bueh, imagínense lo que iba a escribir.

Paso a preguntarles si es verdad que en Japón se está preparando un Pokémon Stadium 3 (recuerden que el 1 de acá es el 2 de allá), si contiene los nuevos Pokémon y cuándo sale.

Soy además un rolero de aquellos, y he aquí otra cuestión: A pesar de haber jugado y re-jugado a Final Fantasy VII (que me encantó) no me gusta su secuela (aunque no la jugué), y las causas son las siguientes: 1) Personajes mucho menos carismáticos (prefiero a Cloud en su versión "anime" que al estilizado Squall). 2) ¡Extraño la tan preciada materia! 3) No tiene nada que hacer con la trama de FFVII (¡Aguante Avalanche!).

Para ustedes, ¿cuál es el mejor juego de rol (en cualquier consola)? Muchos me dicen que Zelda, pero como no es rol puro no me gusta.

¿Me conviene comprar la Game Boy Color ahora que va a salir la Advance? Tengo la vieja monocromática y no me jode pero ahora están saliendo puros juegos "Only for Game Boy Color".

Bueh, los debo haber cansado un montón, así que los dejo.

*Leandro: La revista sale muy poco si pensás la calidad con que está hecha, los informes especiales -y espaciales- que les preparamos todos los meses (¡ni te imaginás lo que cuestan esos viajes a la E3 ni conseguir ese arte de tapa, o los juegos mismos!) ¡Todo está hecho en la Argentina, con la info más reciente! Next Level es una de las revistas profesionales más actualizadas y completas del mundo. [N.de.E: ¿Che, quién contestó el correo? ¡Muy humilde lo suyo!] Pensá que nuestros competidores se copian de revistas extranjeras, no porque quieran, sino porque no tienen los medios económicos para hacerlo. ¿No viste cuánto sale una revista de afuera, por ejemplo española, ACTUALIZADA? ¿O sos de los que te comprás porque está barata una revista con meses de atraso, de ésas que son sobrantes de venta en España y vienen por kilo en los contenedores de los barcos? Si lo pensás así, Next Level es más que accesible, ¿no? Y te entretiene, y encima te salva de gastar en juegos que no te gustarían... Respuestas: No se está preparando ningún*

*Pokémon Stadium 3. Por lo menos no está anunciado en forma oficial. Sin embargo, hay novedades sobre los juegos de Pokémon en sí, que estarían siendo convertidos a Nintendo 64. Seguramente en los próximos números de la revista daremos información sobre éste y el resto de los juegos que se están realizando sobre esta Pokémania que parece no tener fin. 3) Probá con Vagrant Story y Chrono Cross, que son excelentes juegos de rol. Una GBC te conviene por la misma razón que te conviene ahora una Dreamcast: porque hasta que no salga la Advance y la Play2, X-Box y Star Cube, no hay forma de saber. Predecir el futuro es difícil. Y no nos cansaste, ¡escribinos de nuevo!*

## Cuatro gatos locos

Queridos amigos de Next Level:

Somos cuatro gatos locos en un sábado a las 6:33 AM. Nos ahorramos los elogios porque estoy escribiendo con el pad de la DREAMCAST, que por cierto ¡ES UN QUILOMBOOO! Aaah!! Me olvidaba decir nuestros nombres: Lucas, Maxi, Victor y yo, Gustavo. Y ahora las preguntas:

1) Trucos para CODE VERONICA.

2) Para qué sirve la Luger Replica en RE Code Veronica?

3) ¿Es verdad que existe una Dreamcast que funciona con juegos americanos y japoneses?

Bueno, saludos grandes, felicitaciones por su revista, aguante SNK y ojalá publiquen mi carta porque me costo un huevo y medio. ¡SUERTE!

P.D: Disculpen lo grosero de la última frase. [Ufff... ¡al fin terminé!]

*¡Ustedes son de los valientes! Se notaba que escribieron con el pad de la Dreamcast porque corregir su carta me llevó toda la mañana... :) Respuestas: 1) y 2) Si la agarrás durante el juego y la dejás guardada en algunos de los cajones en tu save game, Steve será un personaje jugable en el modo Battle. Igualmente en este número ya habrán visto que tienen la primera parte de la solución de RE: Code Veronica, y en el de septiembre van a tener la última parte. Vayan jugando tranquilos. 3) Sí, hay que hacerle poner un chip especial. Sirve para poder jugar los juegos ORIGINALES de otros países y no las COPIAS TRUCHAS. Pregunten en las casas del ramo, las mismas que publican sus avisos en la revista. Es una operación sin riesgos para la consola y completamente legal.*

## Yago López

¡Hola, amigos de Next Level!

Mi nombre es Yago López, tengo 17 años. Tengo el gusto de tener una Play y juegos como Winning Eleven 4, FFVIII, Galerians y muchos más. También los felicito por las tremendas revistas que hacen, ya sea ésta como las otras dos (XPC y Nuke). La otra vez fui a lo de Leo (mi vendedor de juegos y accesorios) y al llegar a la puerta vi a una multitud de gente "alocada". Entre ellos había un amigo (Elías) que me dijo: "¡Mirá para allá!". Arriba del mostrador había una SEGA DREAMCAST. La conectamos y el primer juego que probamos fue Virtual Striker 2. Quedé con la boca por el suelo al ver lo potente que es esa ¡¡¡MAQUINA!!! Todo esto me trajo unas pequeñas dudas.

1) Hoy en día, ¿me conviene comprarme la Dreamcast o espero a la Play2?

2) ¿Cuál va a ser mejor, la Play2 o la Dreamcast?

3) ¿Es verdad que algunas compañías prefieren hacer juegos para Dreamcast antes que para PlayStation2 porque es más fácil de programar (o algo por el estilo)?

A todos los que quieran hablar de video juegos pueden encontrarme en yagolopez@yahoo.es

Un saludo. Yago.

P.D: Contéstenme aunque sea por e-mail.

*Yago: 1) Como pudiste comprobar con tus propios ojos, parece imposible que pueda haber algo mejor, gráficamente hablando, y con juegos tan grossos como Soul Calibur o Virtual Striker 2. Si estás desesperado, comprate ya la Dreamcast, no te vas a arrepentir. De lo contrario, y si no sos ansioso podés esperar hasta saber qué tan buenos son los juegos que salgan para la Play2 (el hardware de la consola ya sabemos que es espectacular, mejor incluso que la Dreamcast, pero los juegos japoneses que salieron hasta ahora resultaron mediocres, y eso viéndolos con la mejor intención). 2) No sabemos, por idéntica razón. 3) Es verdad, pero depende de la respuesta que tenga el mercado de la PlayStation2. Si el público consume productos para la consola de Sony (y eso va a pasar con un 99% de seguridad), las empresas no le van a hacer asco a la programación de más y mejores juegos para PSX2. Como dice el conocido refrán, "por la plata baila el mono".*

*P.D: ¡En tus felicitaciones te olvidaste de la hermanita de Next Level, Next Level Extra, que se dedica a repartir soluciones de los juegos más difíciles de todas las consolas! NLX estaba un poco deprimida por el olvido, pero ya se está recuperando. ;)*

## Nicolás Fan Club

¡Feliz Día del Amigo!

Solo les quería desear un feliz Día del Amigo y decirles a todos (a ustedes no hace falta) que se acuerden que en la vida hay más que videojuegos (aunque poco), como por ejemplo ir a bailar un viernes. Aunque cada vez las mujeres 3D tienen más polígonos y se vean mejor, siempre hay que acordarse de las reales.

Gracias.

Aguante Ráfaga, Rodrigo, Boca Juniors y mis amigos/as.

Mención especial a Nicolas.I (mi único amigo con PlayStation), Nicolas.A (por ser jodón y alegrarte ciertos momentos, y le dedico un: ¡AGUANTE EL CELE! pero también un: AGUANTE LA ACADEMIA para el otro Nicolás. Chau.

## Guillermo "Boot"

Hola, Next Level:

Soy Guillermo, tengo 25 años y poseo una Play, una N64 y una DREAMCAST. El motivo por el que les escribo es para pedirles una opinión a ustedes y a los lectores de su revista (que espero sean muchos así tendremos revista para rato) una opinión con respecto a la aparición del famoso ¨CD Boot 1.1¨ con el cual iniciamos nuestra hermosa Dream y podemos así utilizar copias sin ninguna necesidad de agregarle un chip ni nada (como ocurre con la Play).

Les cuento que desde que apareció este CD, ¡los negocios de videogames de mi barrio están vendiendo las Dreamcast como pan caliente! y recién ahora escucho que todos hablan bien de dicha máquina (me refiero a los chicos que compran y venden juegos) ¿Es posible esto?

Convengamos que el 99,9% del éxito de la Play en nuestro país se debe a que los juegos se consiguen a $5 en cualquier lado (¡los vi hasta en la ruta camino a la costa!) Va a pasar esto también con la maravilla de SEGA? ¿Quién car#! está detrás de

toda esta fucking #!!!(/&)? ¿No se dan cuenta de lo mal que hace todo esto a los creadores de los juegos? ¿O es que están detrás de esto los mismos creadores? No sé, yo no entiendo nada, lo único que sé es que me quiero ir a jugar.

¡Chau!

*Guillermo: El mercado de la piratería sirvió para popularizar la consola de Sony, seguro, pero no todos compran copias truchas. Aunque la tentación es grande, cuando la gente se entere de que en el caso de las copias de Dreamcast no estamos ante una situación similar a la de PlayStation, la cosa va a cambiar. Ojalá ocurra muy pronto, antes que los resultados empiecen a reflejarse en el alza de precios de los originales. Hay un enorme diferencia: mientras que los juegos de PlayStation sí caben completos en los CD comunes de PC o son replicados en alguna siniestra fábrica del Oriente, los juegos de Dreamcast no caben completos, como ya expliqué. Son versiones cortadas y pobres. Entonces algunos podrían decir: "¿Y qué me importa si los pago $15?" Bueno, importa porque hemos logrado entre todos un mercado en el que los originales bajaron en unos pocos meses de $150 a menos de $80, (una situación ahora en riesgo), porque no sólo van a estar incapacitados de disfrutar un juego como se debe y porque van a romper sus consolas forzándolas a leer los juegos truchos. Otro tema que es necesario descartar: quienes fabrican y copian estos juegos piratas no son las compañías en las que trabajan decenas de programadores y artistas, gastando millones de dólares al año en la producción de títulos, ni son los mismos propietarios de Sega, que hacen más plata recibiendo participación en las ganancias de los juegos que en la venta de consolas; no, los responsables son simples delincuentes cuya exacta ubicación es detrás de las rejas, como actualmente se encuentran los dos imbéciles que programaron el famoso "CD Boot 1.1" con el que algunos alegremente destrozan sus máquinas. Por fortuna, hay gente que entendió el peligro, como Gonzalo:*

## Gonzalo Agustín Pérez

Dejando de lado saludos y otras yerbas, quiero utilizar este medio para expresar mi tristeza y bronca a la vez. La cuestión que ese delito que afecta a las consolas y PC denominado vulgarmente piratería. Comenzó a hacerse sentir en el espiral de los sueños (Dreamcast). Sí, a pesar de que técnicamente era imposible, estos muchachos (o como quieran llamarlos) se las ingeniaron para ofrecer juegos por $15 o como mucho por $30.

Desde mi posición, quiero pedirles a todos los usuarios de Dreamcast que no se dejen tentar (ya sé que es difícil, pero traten) ya que el futuro de esta maravilla depende de nosotros (recuerden que Sega recién ahora se está recuperando de las millonarias pérdidas sufridas a causa de la Saturn). Sinceramente prefiero comprarme un juego cada 1 ó 2 meses, antes de comprar una copia de aspecto patético y que vaya uno a saber quién la hizo (¡Ah!, y que por favor -en el caso que publiquen este mail- no empiecen a decir que las copias las realiza Sega porque los...

*Y las cartas sobre el tema siguen llegando. Nos vemos el mes próximo.*

## Readers Gallery

Adrián

Adrián

## Cómo contactarse con NEXT LEVEL

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos:
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por e-mail.
Carta: NEXT LEVEL - Correo de Lectores - Paraguay 2452 4ºB (1121) - Capital Federal / E-Mail: nextlevel@ciudad.com.ar



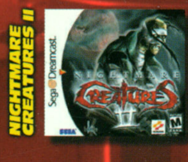




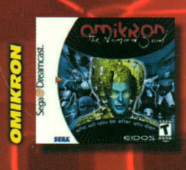
GAUNTLET LEGENDS




NIGHTMARE CREATURES II



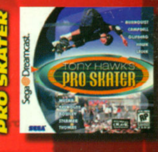

OMIKRON




SPACE CAHNNEL 5



TONY HAWKS PRO SKATER



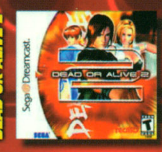

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA




VIRTUAL ON



DEAD OR ALIVE 2



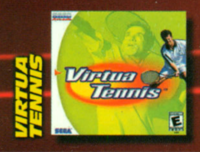
FUR FIGHTERS




STRIKER PRO 2000




VIRTUA TENNIS




VIRTUA STRIKER 2 VER. 2000.1



WACKY RACES




KISS PSYCHO CIRCUS




MARVEL VS. CAPCOM 2

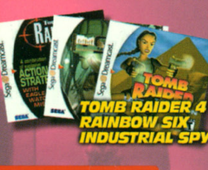



**ESPECIALES DIA DEL NIÑO!**

**3 CUOTAS SIN INTERES!**



VOLANTE RALLY 2
CON VIBRACION
¡SENSACIONAL OFERTA!




TOMB RAIDER 4
RAINBOW SIX
INDUSTRIAL SPY



SEGA BASS
FISHING
+ CAÑA
¡IMPERDIBLE!



PISTOLA +
HOUSE OF
THE DEAD

DREAMCAST
SHOCK PAD



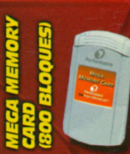
QUANTUM
FIGHTERPAD

SVGA BOX

GAMESHARK




MEGA MEMORY
CARD
(800 BLOQUES)



**Venta Telefónica**

**Envíos a todo el país**

**4393-2688 ó 4372-5900**

Información adicional sobre cómo comprar telefónicamente:
cdmarket2@memotec.com.ar




Hasta 12 cuotas




Entregas en 24, 48 y 72 hs

cdmarket@memotec.com.ar www.cd-market.com.ar

**MICROCENTRO:** Lavalle 523 (y San Martín) Capital • Tel: 4393-2688
SUBTE: Línea B Estación FLORIDA - Línea D Estación 9 de JULIO — Lunes a Viernes de 10 a 20hs




**CENTRO:** Av. Córdoba 1170 (y Libertad) Capital • Tel: 4375-1464
SUBTE: Línea D Estación TRIBUNALES - Línea B Estación URUGUAY — Lunes a Viernes de 9 a 19hs




ENVIOS AL INTERIOR — TARJETAS HASTA 12 CUOTAS — CONSULTE POR OTROS PRODUCTOS.